1999/05 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'99 5

PC ZED

CD melléklet

Lands of Lore 3
X-Wing Alliance
Civilization: Call to Power

STAR WARS™ EPISODE I THE PHANTOM MENACE™

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
1999. MÁJUS
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint a számítás-
technikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

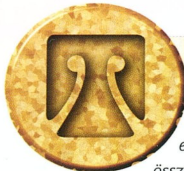
TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS" NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
LEVILÁGÍTÁS
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
NYOMDAI MUNKÁK
Alföldi Nyomda Rt.
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X





Változások kora

Több, mint másfél év telt el azóta, hogy egy csúnya, esős őszi estén néhány javíthatatlan játékőrült álmodozó összeült egy kis beszélgetésre „levezetésként" egy fárasztó Compfair-nap után. A kis csapat minden tagjának hosszú évek játékos- és játékmagazin-szerkesztői gyakorlata állt már a háta mögött, mégis (vagy talán éppen ezért) valami újat, valami mást akartak. Éjféltájt körvonalazódott az addig csak feltételes módban el-elhangzó ötlet, egy új, játékokkal és szórakoztató számítástechnikával foglalkozó magazin terve, ami objektívan, mégis szórakoztatóan, izgalmasan, mindenki számára érthető és élvezhető módon mutatja be a PC-s játékok világát. Hajnalra a fellelkesült társaság szinte minden részletét kitalálta álmai lapjának (hogy a ZED név kinek az ötlete volt és valójában mit is jelent, arra ma már mindenki másképp emlékszik, így ez valószínűleg örökre – de legalábbis az időutazás feltalálásáig – titok marad...). A csoda pedig megtörtént, az álom valóra vált, az Erő velünk volt, és alig néhány hónappal az emlékezetes átbeszélgetett éjszaka után a szemfülesebbek pillantása megakadhatott az újságos bódék kirakatában díszelgő, vakítóan fehér borítójú, ZED feliratú magazinon...



Másfél év telt el azóta, és „annyi balszerencse közt, oly sok viszály után" sikerült kinőnünk gyermekbetegségeinket, kialakítani végleges arculatunkat és megtalálni a legmegfelelőbb embereket arra, hogy elkészítsék Nektek minden hónap első hetének végére a már sokak által várva várt új PC ZED-et. A kezdetekben szinte határtalanak, megtölthetetlennek gondolt száz oldal azonban kezdett egyre szűkebbnek bizonyulni, egyre-másra kellett rövidíteni a cikkeken, a hosszabb végigjátszásoknak, nagyobb lélegzetű cikkeknek pedig egyszerűen nem maradt hely (nekik találtuk ki a PC ZED EXTRA 2-t)...
Gondoltunk hát egy merészet, és következő, júniusi számunktól egyharmadával megemeljük az oldalszámunkat. Így – az indulásunkhoz hasonlóan – ismét a PC ZED lesz a legnagyobb terjedelmű hazai PC-s játékmagazin! 132 oldalunkon már bőven jut hely a legújabb programok bemutatása mellett a bonyolultabb játékok végigjátszására, az érdekesebb hardverek bemutatására, tesztelésére és komolyabb gondolatébresztő cikkekre, interjúkra. Emellett minden hónapban olyan szenzációs újdonságokkal fogunk szolgálni, mint a mostani szám Star Wars Epsode I játék- és filmelőzetese, amiről egészen a szeptemberi magyar mozi-premierig Magyarországon kizárólag a PC ZED-ben olvashatsz exkluzív híreket és információkat!



Hanula Zsolt
főszerkesztő

Hanula Zsolt



tartalom

FÓKUSZBAN



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

BLACK & WHITE NAPLÓ

A HÓNAP DEMÓJA

BEMUTATÓK

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Fleet Command

A Jane's Combat Simulations, akit nyugodt szívvel lehet a szimulátorok királyának is nevezni, eddig általában különféle repülő szerkezetek főszereplésével készítette el programjait. Ez a helyzet hamarosan megváltozik, mert Fleet Command című programjuk segítségével azt próbálhatjuk ki, milyen érzés lehet hatalmas hadihajókat irányítani. A készítők a hajókra vonatkozó információikat a lehető legjobb helyről szerzik be – az Amerikai Védelmi Minisztériumból. Mivel a játék elképzelt háborús szituációkban játszódik, nemcsak hajókkal, hanem 16 különféle nemzet tengeralattjáróival és repülőgépeivel is találkozhatunk. A készítők a játékot a jó néhány évvel ezelőtt megjelent hadihajó-szimulátor, a Harpoon II folytatásának szánják. A Fleet Command elődje arról volt – többek között – híres, hogy szinte játszhatatlanul lassú volt egy nagyobb ütközetben az akkoriban elterjed géptípusokon a rengeteg matematikai művelet és számítás miatt. A készítők szerint a nem hivatalos folytatásnak már nem lesznek ilyen problémái, igaz, azóta a játékgépek teljesítménye a sokszorosára nőtt, sőt, már a három dimenziós grafikai megjelenítés sem csak a processzort terheli, lévén a Fleet Command csak 3D gyorsítókártyával indul el.

Mivel a Fleet Commandban egy teljes flotta irányítása a feladatunk, a játék nem nevezhető teljes értékű szimulátornak, nagyon sok stratégiai elem is található benne. Utóbbi tulajdonsága miatt a programot valószínűleg nemcsak a szimulátor-őrültek fogják megkedvelni, hanem azok is, akik a stratégiai játékokat szeretik.



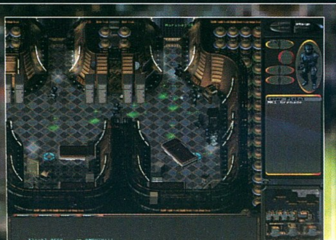
FLEET COMMAND
ELECTRONIC ARTS / JANE'S COMBAT SIMULATIONS
SZIMULÁTOR / (STRATÉGIA)
1999. MÁJUS

Infantry

Egyre több csak Interneten játszható program jelenik meg manapság. Ezek egyike az Infantry is, amely a készítők szerint nem más, mint egy online X-COM, egy különbséggel: a harc valós időben zajlik. A játék azonban jóval több, mint egy „egyszerű" stratégia, sokkal inkább RPG. A Team Fortresshez hasonlóan képzeletbeli ütközetekben vehetünk részt az általunk legszimpatikusabbnak tartott karakterrel. Lehetünk szanitéctől kezdve a robbantási szakértőn keresztül egészen a sofőrig bármi. Emberünk bevetésről bevetésre fejlődik, újabb képességet szerezhet. A fejlesztők szerint több, mint 500 különböző képesség van a programban, valószínű, hogy ez igen változatos játékot eredményez. Vannak nem hagyományos karakterosztályok is, ilyen a pszionikus, aki puszta akaraterejével képes különféle trükköket bemutatni. Mivel ez egy harci játék, a fegyverek sem maradhatnak ki belőle. Már most, a program félkész állapotában több, mint 200 fajta gyilkoló eszköz szerepel benne, de a készítők elmondása szerint ez a szám még nőni fog. Ezen felül még különböző egy- és többszemélyes járművek vezetésére is lehetőségünk nyílik. Természetesen az egyéb felszerelések, mint például páncélok vagy elsősegélycsomagok sem maradhattak ki a játékból. A legtöbb felszerelés használata valamilyen karakterosztályhoz és/vagy tapasztalati szinthez van kötve.

A játék elkészülte után ingyenesen lesz letölthető az Internetről, de a játékidőért már fizetni kell, mégpedig 10 dollárt havonta. A fejlesztők tervezik egy dobozos verzió piacra dobását, amelynek megvásárlásával egy hónap ingyen játék lehetőségét is megkapjuk.

INFANTRY
BRAINSCAN DEVELOPMENT / HARMLESS GAMES
ONLINE HARCI RPG/STRATÉGIA
1999 ŐSZ





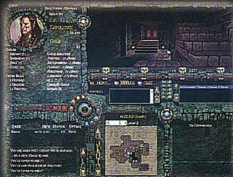
Infinite Worlds

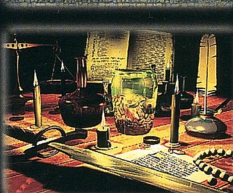
INFINITE WORLDS
INTERPLAY / BLACK ISLE STUDIOS / VB DESIGNS
RPG
1999 KÖZEPE

A VB Designs nevű kis cég két évvel ezelőtt alakult a Washington államban lévő Bellevue városkában. A cég eleinte Visual Basic-alkalmazások fejlesztésével foglalkozott. Az igazgató, David Allen akkor kezdett el egy Mordor névre hallgató szerepjátékot írni – szabadidejében. A játék megjelent, a cég azóta a folytatáson dolgozik, amely az Infinite Worlds nevet kapta. Allen elkezdte körbejárni a nagy játékszoftverekkel foglalkozó nagy cégeket, hogy kiadót találjon játékának. Rengeteg elutasítás után végre rátalált az Interplay szerepjátékokkal foglalkozó részlegére, a Black Isle Studiosra és annak vezetőjére, Feargus Urquhartra, aki már hallott a Mordorról. Miután Urquhart megtekintette a félkész változatot, úgy döntött, hogy a Black Isle Studios lesz a játék kiadója.

Azóta az Infinte Worlds rengeteg változáson ment keresztül, az Interplaynek ugyanis az egyik feltétele az volt, hogy a játéknak meg kell felelnie korunk szabványainak minden téren. Az alapötlet azonban változatlan maradt: a Dungeon Masterhez hasonló „real-time" szerepjáték, amelynek gyökerei az eredeti, papír és dobókocka segítségével játszódó RPG-kben keresendők.

A sztori szerint szörnyetegek lepték el a világot és a játékos feladata, hogy ismét béke legyen a környéken. Ehhez természetesen rengeteg szörnyeteg lemészárlása szükséges, élükön a főgonosszal, Ku'tan Jenallal. A történet nem túlságosan eredeti, de nem is ez volt a készítők célja, hanem az, hogy egy élvezetes és változatos szerepjátékot készítsenek. A kalandok egy városból indulnak (mint a szerepjátékok 99 százalékában...), ahol a boltban hőseinket felszerelhetjük különféle gyilkoló és védekező eszközökkel, csapattársakat toborozhatunk a kocsmában vagy érdekes dolgokat tanulhatunk a könyvtárban. A program hatalmas területen játszódik: több mint 500 féle tárgyat találhatunk a harminc szint valamelyikén. Érdekesség, hogy a szörnyek nem sprite-okból állnak, hanem a Quake-hez hasonlóan poligonokból épülnek fel. A játék engine-je egyszerre több, mint 40 szörnyeteget képes megjeleníteni és mozgatni a képernyőn.







Mivel manapság már nem nagyon lehet úgy játékot fejleszteni, hogy a készítők figyelmen kívül hagynák a multiplayert kedvelők hatalmas tömegeit és az Internetet, így az Infinite Worlds is saját szerver-üzemeltető és -szerkesztő programmal kerül forgalomba. Minden játékosnak megvan a lehetősége, hogy saját világot hozzon létre, innen ered a program neve is, amely valószínűleg kellemes órákat fog szerezni az összes RPG rajongóinak.

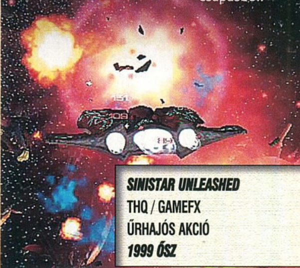


Sinistar Unleashed

Hatalmas divat manapság a nosztalgia a számítógépes játékok körében, rengeteg „ősi" programnak jelenik meg a felújított, „remixelt" változata, elég ha csak a Sentinelre, a Montezumára vagy az Asteroidsra gondolunk. Hamarosan újabb taggal gyarapodik a lista, mégpedig a Sinistarral, amely a 80-as évek egyik játéktermi slágere volt. Az eredeti Sinistar 1983-ban jelent meg és az első játéktermi gép volt, amely sztereo hangot és digitalizált beszédet tartalmazott. A készítők azt szeretnék elérni, hogy a folytatás ugyanolyan hatással legyen a játékosokra, mint amilyen a Sinistar volt 1983-ban.

A játék története ismerős lehet mindenki számára, aki már valaha kipróbált űrhajós-lövöldözős programot. A távoli űrből jött idegen faj egy új biomechanikus fegyver – a Sinistar – elkészítésén fáradozik, amellyel az egész világot elpusztíthatják. A főhősnek – azaz nekünk – az a feladata, hogy megakadályozza az idegeneket tervük megvalósításában. A játékmenet még a sztorinál is egyszerűbb: 24 egyre gyilkosabb szinten kell végiglövöldöznünk magunkat, hogy az utolsón megküzdhessünk magával Sinistarral, és legyőzése után újra béke köszöntsön a galaxisra. A pályákon energiakristályokat gyűjtögetve tehetünk szert újabb fegyverekre és különféle powerupokra. A 24-ből 17 szinten kell megküzdenünk valamilyen főellenséggel, mindegyikük különbözőképpen néz ki és más speciális képességgel rendelkezik. Hat különböző űrhajóból választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, amellyel – immáron sokadszor – összemérhetjük tudásunkat a galaxisra támadó idegenekkel, hogy ismételten mi kerüljünk ki győztesen az összecsapásból.





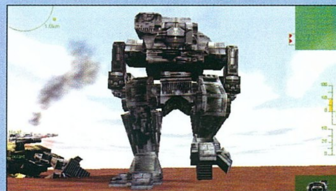
SINISTAR UNLEASHED
THQ / GAMEFX
ŰRHAJÓS AKCIÓ
1999 ŐSZ

Mechwarrior 3

Mint közismert, a szuper-sikeres Mechwarrior 2 után a FASA elvette a Battletech szerepjátékok számítógépes feldolgozásának jogait az Activisiontól. A MicroProse kapta meg a lehetőséget, hogy újabb robotos játékot készítsen, és hamarosan meg is jelenik a folytatás. A program háttértörténete az egyik legfrissebb Battletech regényciklushoz, a Twilight of the Clanshez kapcsolódik. Mivel a készítők igen szoros kapcsolatban állnak a FASÁ-val, sikerült az egyik eredeti regényírót megnyerniük a program sztorijának kitalálásához. Így a történet tökéletesen illeszkedik a Battletech univerzumba. A készítők azt szeretnék elérni a Mechwarrior 3-mal, hogy a játékos tényleg azt érezze: egy óriási, több tonna súlyú robotban ül, amellyel játszi könnyedséggel tud akár kisebb járműveket is széttaposni. Érdekes, hogy ezt az érzést eddig igazán csak egy programnak sikerült elérnie, a Shogónak, pedig az nem is klasszikus óriásrobotos játéknak készült... A Mechwarrior 3-ban a robotok sokkal nagyobb hatást gyakorolnak környezetükre, mint bármilyen hasonló stílusú játékban. Homokban porfelhőt kavarnak, a hóban meglátszik a lábnyomuk, az aszfalt megreped a lábuk alatt, a vízben pedig hullámokat keltenek. Nemcsak a robotokkal, hanem magukkal a fegyverekkel is át tudjuk rendezni a terepet, egy rossz helyre becsapódott rakéta például szabályos krátert vág a talajba. Mivel a játékot a Zipper Interactive fejleszti, a program annak a 3D engine-nek a módosított változatát használja, amely a cég korábbi játékaiban, a Recoilban és a Top Gunban is szerepelt. A GameZ Engine-ben történő változtatások, elsősorban a különböző fény- és árnyékeffeteket érintették, valamint a szoftveres renderelő rutint. A készítők szerint ugyanis nem szerencsés, ha egy játék csak 3D gyorsítóval hajlandó elindulni... Véleményük szerint a Mechwarrior 3 szoftveres módban már egy P166-on is remekül játszható – igaz, csak 320x200-as felbontásban. Aki azonban megfelelő hardverrel rendelkezik, az akár 1024x768-ban is játszhat a Direct3D segítségével. A legjobb grafikai részletesség mellett a Mech-ek 500 poligonból állnak, természetesen ez a szám csökkenthető a sebesség gyorsítása végett. A játék támogatja a 3D hangkártyákat is.

A programban egyszerre egy maximum négy fős Mech csapatot irányítunk különböző bevetéseken keresztül. A csapattagok képesek összetett utasítások és parancsok értelmezésére, bonyolult feladatokat is rájuk bízhatunk. A húsz különböző robot és több, mint harmincféle fegyver elegendő változatosságot nyújt a stílus minden kedvelőjének – legalább a Heavy Gear II megjelenéséig...

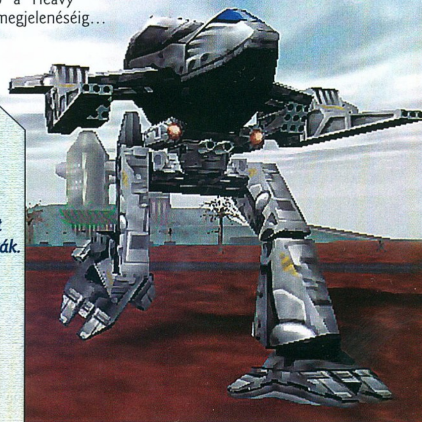
INFANTRY
BRAINSCAN DEVELOPMENT / HARMLESS GAMES
ONLINE HARCI RPG/STRATÉGIA
1999 ŐSZ











NYÁRI MEGJELENÉSEK

CIVILIZATION 2: TEST OF TIME	MICROPROSE	JÚNIUS
CLANS	STRATEGY FIRST	JÚNIUS
DRAKAN	PSYGNOSIS	JÚNIUS
FALCON 4.0 ADD-ON: MIG29	MICROPROSE	JÚNIUS
FLY	GATHERING OF DEVELOPERS	JÚNIUS
HEAVY GEAR II	ACTIVISION	JÚNIUS
BATTLEZONE II	ACTIVISION	JÚLIUS
C&C: TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS	JÚLIUS
DUNGEON KEEPER II	ELECTRONIC ARTS	JÚLIUS
ULTIMA 9: ASCENSION	ELECTRONIC ARTS	JÚLIUS
WHEEL OF TIME	GT INTERACTIVE	JÚLIUS
X-COM ALLIANCE	MICROPROSE	JÚLIUS
DRIVER	GT INTERACTIVE	AUGUSZTUS
GABRIEL KNIGHT III	SIERRA	AUGUSZTUS
PRINCE OF PERSIA 3D	REDORB	AUGUSZTUS
RAGE OF MAGES II	MONOLITH	AUGUSZTUS
REVENANT	EIDOS	AUGUSZTUS
MECHWARRIOR III	MICROPROSE	AUGUSZTUS
PLANESCAPE TORMENT	INTERPLAY	AUGUSZTUS
SYSTEM SHOCK II	ELECTRONIC ARTS	AUGUSZTUS

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Werewolf: The Apocalypse – The Heart of Gaia

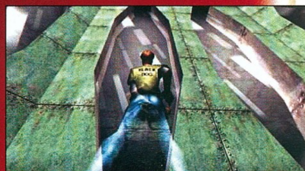
A Vampire: The Masquerade-hez hasonlóan, a White Wolf cég másik ismert szerepjátékából, a Werewolf-ból is számítógépes játék készül. Az eredeti szerepjátékhoz hasonlóan a program is igen érdekes koncepciót mondhat magáénak: ugyanis ezek a vérfarkasok – más néven Garouk – nem vérszomjas gyilkológépek, hanem a Földanya utolsó védelmezői a gonosz, környezetet szennyező emberekkel szemben. Tehát ebben a játékban a vérfarkasok képviselik a jó oldalt, és nekünk is egy ilyen „szörny" szerepében kell megmentenünk a Földet. Az eredeti RPG-hez hasonlóan a számítógépes játékban is igen fontos szerepet játszik a sztori, amely központi részét képezi a programnak. A játék főhőse Ryan, a fiatal Garou, a White Howlers törzs leszármazottja. A program intrójában Ryan szemtanúja annak, amint anyját meggyilkolják. Ekkor életében először átalakul vérfarkassá és megöli a támadókat. Ezután nem sokkal a vérfarkasok szelleme felvilágosítja arról, hogy mi is ő valójában, mire képes. Itt kapcsolódunk be a játékba, Ryan feladata az, hogy kiderítse, miért gyilkolták meg anyját és ki is volt valójában az apja.

Az eredeti szerepjáték szerint a White Howlers tagjai egyszer a múltban feláldozták az egész törzset annak érdekében, hogy megmentsék a világot a Wrymtől, amely nem más, mint egy természetfeletti erő, amelynek lényege a pusztítás. Habár Ryan még nem tud róla, neki kell újra megmenteni a Földet a Wyrmtől, ehhez szövetkeznie kell más vérfarkasokkal, megküzdenie rengeteg ellenséggel és utazást kell tennie a Garouk szellemvilágába, Umbrába.

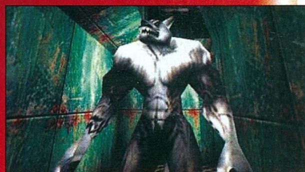
A Werewolf: The Apocalypse nem más, mint egy RPG elemekkel tűzdelt, akció-kalandjáték. Kinézetre a program egy third person akciójáték, amely az Unreal-engine egy módosított változatát használja. Mint minden 3D akciójáték, a Werewolf: The Apocalypse is szintekre osztott játékmenettel bír. A játékban húsz pálya szerepel, amelyek között lesznek valós helyszínek alapján készült és a fantázia birodalmából merített szintek is. A harc megvalósítása nagyon érdekes, a Werewolfban ugyanis a vérfarkasok három különböző formát ölthetnek. Az első az emberi (Homid) forma, a második a farkas (Lupus). Ezen alakjaiban semmi sem különbözteti meg a vérfarkast a valódi embertől, illetve farkastól. A harmadik alak, a vérfarkasok harci alakja, a Crinos, amelyben természetfeletti erő birtokosai lesznek. A játékban bármikor átalakulhatunk egyik formából a másikba, természetesen mindegyik alaknak vannak előnyei a többivel szemben. Harci módszerünk attól függ, hogy milyen alakban vagyunk éppen. Emberként zavartalanul közlekedhetünk a városokban, tárgyakat mozgathatunk és különféle fegyverekkel támadhatunk rá ellenségeinkre. Farkas formában természetesen csak a karmunkat és a fogainkat használhatjuk, viszont cserébe szaglásunk jobb lesz, így könnyebben tudunk követni másokat, sőt, sokkal gyorsabbak is vagyunk, mint emberi alakban. Ha igazi gyilkolásra van szükség, akkor pedig ott van a Crinos forma, amelyben iszonyatosan erős, három méter magas óriás farkasemberré válhatunk. Természetesen néha igen hátrányos, ha ilyen alakban mutatkozunk. Érdekes annak megoldása, hogy hősünk testével ne takarja el a fontosabb tárgyakat a szemünk elől: ha közel kerülünk valamilyen fontos objektumhoz, Ryan átlátszóvá válik.

Csakúgy, mint az eredeti szerepjátékban szereplő vérfarkasok, Ryan is rendelkezik egyéb adottságokkal, úgynevezett Giftekkel, amelyek lényegében varázslatoknak felelnek meg. A szerepjáték-elemek azonban itt véget is érnek, a program inkább a látványra és az akcióra helyezi a hangsúlyt, mintsem a többi szereplővel való kommunikációra vagy a rejtvénymegoldásra.









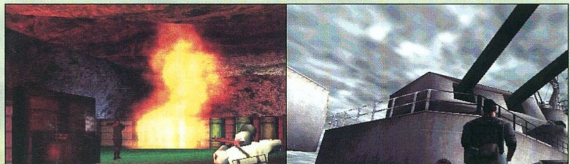


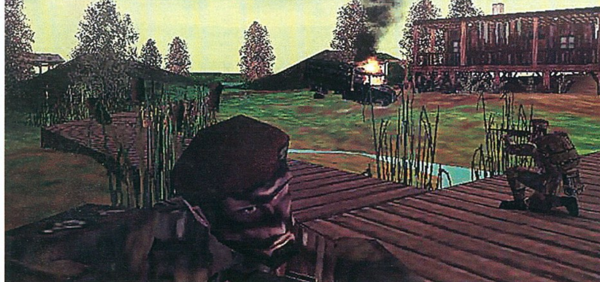
WEREWOLF: THE APOCALYPSE – THE HEART OF GAIA
ASC GAMES / DREAMFORGE ENTERTAINMENT
AKCIÓ / KALAND / STRATÉGIA
1999 ŐSZ

Hidden & Dangerous

A Talonsoft eddig csak stratégiai játékairól volt híres, hamarosan egy egészen más műfajban próbálják meghódítani a játékosok táborát. A feldolgozott történelemi kor természetesen maradt, ám a stílus nem más, mint a mostanában igen népszerű „kommandós-szimulátor". A játék története 1943-ban kezdődik és egészen a háború végéig tart. A játékos feladata, hogy egy maximum négyfős csapatot vezetve veszélyes küldetéseket hajtson végre az ellenséges vonalak mögött. A bevetések Európa hat különböző részén játszódnak: Norvégiában, Németországban, Olaszországban, a Duna mentén (reméljük, Budapestre is eljuthatunk), egy tengerparton, illetve egy barlangban. A készítők igen nagy hangsúlyt helyeznek arra, hogy minden pontosan úgy nézzen ki, mint eredetiben. Az összes egyenruha, jármű, fegyver és épület teljesen valósághű. A cél érdekében a fejlesztőcsapat rengeteg időt töltött el II. Világháborús veteránok társaságában és korhű fényképeket tanulmányozva. Mint a többi ilyen stílusú játék, a Hidden & Dangerous is az akció- és a valós idejű stratégia keveréke, és nemcsak gyors reflexeket, hanem kiváló helyzetfelismerést és taktikai készséget is kíván a játékostól.

HIDDEN & DANGEROUS
TALONSOFT / ILLUSION SOFTWORKS
„KOMMANDÓS-SZIMULÁTOR"
1999 NYÁR

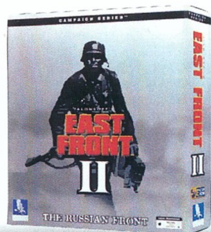




East Front II

A Talonsoft, akiket a körökre osztott stratégiai játékok királyának is nevezhetünk, hamarosan új programot jelentet meg, amely az East Front II nevet kapta. Az elnevezés kicsit csalóka, hiszen nem teljesen új játékról van szó, hanem az East Front és a hozzá tartozó Campaign CD „összeolvasztásáról". Természetesen a készítők nemcsak összemásolták a két CD-t, hanem rengeteg apró újítást eszközöltek a programon. Aki kevesellte a csaták számát, az megnyugodhat, a második részben ugyanis 45-tel több scenarióval és négy új kampánnyal több lesz, mint amennyi az East Frontban volt. Új tereptípusok is szerepelnek a programban, mint például a sekély víz vagy a tengerpart. Ezzel párhuzamosan fejlesztették a grafikát és átszervezték a kezelőfelületet is, a minimális képernyőfelbontás a 800x600! Ezen kívül még rengeteg újítás került bele a játékba, amely minden bizonnyal ismét hosszú hetekig leköti a stratégiai játékok megszállottait.

EAST FRONT II
TAKE 2 / TALONSOFT
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
1999 TAVASZ



Fighting Steel

Az SSI legújabb programjában kipróbálhatjuk, milyen érzés lehetett egy II. Világháborús hadihajó parancsnokának lenni. Négy nemzet oldalán szállhatunk be a küzdelembe, irányíthatunk angol, német, amerikai és japán hadihajókat. A program 1939-től 1942-ig dolgozza fel a háborúnak ezt az igen érdekes, de a játékkészítő cégek által kissé elhanyagolt részét. A Fighting Steelbe több, mint 1000 féle hajó került, amelyekről a programban szereplő enciklopédiában részletesen is elolvashatjuk, hogy mi volt a szerepük a háborúban. A kampányok az Atlanti- és a Csendes-óceánon játszódnak, a végrehajtandó küldetések között pedig lesznek nappali és éjszakai bevetések is. Érdekesség, hogy a program figyeli a legénység minőségét és morálját, ennek természetesen kihatása lehet az ütközetre is. Mivel a játéknak rengeteg poligont kell mozgatnia csaták közben, ezért a programhoz alapfeltétel egy 3D gyorsítókártya.

FIGHTING STEEL
SSI / MINDSCAPE
HADIHAJÓ-SZIMULÁTOR
1999 NYÁR

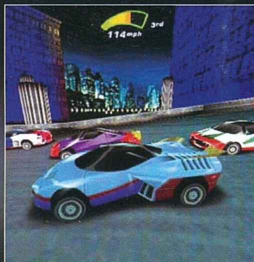




Jeff Gordon XS Racing

Aki tudja, hogy ki is volt Jeff Gordon, az valószínűleg nem találja ki, milyen játékhoz adta a nevét. Bármilyen furcsán hangzik, ez így van, Mr. Gordon ugyanis a NASCAR háromszoros bajnoka, emiatt jogos a feltételezés, hogy a nevével fémjelzett játék nem más, mint az Amerikában igen népszerű autóverseny egy újabb feldolgozása. Ez azonban nem így van, a Jeff Gordon XS Racing nem más, mint egyike a manapság igen népszerű futurisztikus arcade jellegű autóversenyeknek. A híres autóversenyzőtől a játék elején még csak segítő tanácsokat kaphatunk, ám ahogy egyre jobban belelendülünk a versenyzésbe, előbb vagy utóbb ő lesz a legnagyobb ellenfelünk. Említést érdemelnek még a hangeffektek, amelyeket egy valódi NASCAR verseny közben rögzítettek.

JEFF GORDON XS RACING
ASC GAMES
ARCADE AUTÓVERSENY
1999 NYÁR





Might and Magic VII

Jó dolguk van azoknak, akik a Might and Magic világáért lelkesednek. Nem olyan régen jelent meg a Heroes harmadik része, a sorozat szerepjáték-szálának következő epizódja pedig szintén hamarosan megérkezik. A hatodik részt, annak ellenére, hogy igen élvezetes volt, rengeteg – valljuk be: jogos – kritika érte, hogy semmi másból nem állt, mint véget nem érő gyilkolászásból, amelyet néha rövid időre megszakított egy-egy labirintus felfedezése. A készítők szeretnék kiküszöbölni ezeket a hibákat, hogy a hetedik rész igazi, nagybetűs Szerepjáték legyen. Ahogy azt a Might and Magic játékoknál megszokhattuk, a háttértörténet folyamatos, attól függetlenül, hogy éppen a Heroes vagy a hagyományos sorozat epizódja jelenik meg. Most sincs ez másként, a sztori a Heroes III közvetlen folytatása. Katherine királynő legyőzte a gonosz nekromantákat, de a béke még nem köszöntött a vidékre. A nekromanták nem adják meg könnyen magukat, újraszerveződnek és ismételten terrorizálni kezdik a lakosságot. Itt jövünk mi, az általunk irányított kalandozó-csapattal kell (immáron hetedszer) igazságot szolgáltatnunk.

A hatodik részben a veterán Might and Magic-játékosok szomorúan vehették tudomásul, hogy a régebbi játékokban szereplő karakterosztályok egy része kimaradt a programból. A folytatásban három új választható karakterosztály szerepel, a szerzetes, a vándor és a tolvaj. A szerzetes a pusztakezes harc nagymestere, a vándor átmenetet képez a varázsló és a harcos között, a tolvaj pedig pontosan az, amit neve sugall... Természetesen megmarad a hatodik részben bevezetett újítás: minden karakterosztály tagjai „előléptetésben" részesülhetnek bizonyos küldetések teljesítésekor. Újdonság, hogy minden osztálynak van egy sötét, azaz gonosz oldala is.



Visszakerültek a hetedik részbe a hatodikból kimaradt nem emberi karakterek, az elfek és a törpék, sőt, újabb taggal gyarapodtak. A vállalkozó kedvűek immáron goblin karaktert indíthatnak, az azonban egyértelmű, hogy ezen teremtmények nem éppen éles eszükről híresek; ne varázslómestert próbáljunk nevelni belőlük. Néhány új képzettség is bekerült a programba, ezek egy része az új karakterosztályok miatt volt szükséges (pusztakezes harc, lopás). A varázslatrendszer emlékeztet a hatodik részben megismerthez, tehát a mágia elementáris szférákra van felosztva, újdonság azonban, hogy nemcsak ezek alapján vannak egymástól elkülönítve a varázslatok, hanem tudásszint szerint is. Vannak alap, haladó, mester és nagymester varázslatok is, karakterünknek magasabb szintűnek kell lennie, hogy a potensebb mágiákat alkalmazni tudja.

A szörnyetegek egy része ismerős lesz a Might and Magic VI-ból és a Heroes III-ból, de jó néhány eddig nem látott ellenséggel is találkozhatunk a játékban. Újdonság, hogy a szörnyek már nem mindig felénk néznek, sőt, akár egymásra is támadhatnak. A hetedik rész valószínűleg ismét hosszú hetekre a monitor elé szegezi a szerepjátékok rajongóit, külön öröm, hogy végre támogatja a 3D kártyákat a játék, így lassabb gépek tulajdonosainak sem kell szomorkodniuk.



MIGHT AND MAGIC VII
3DO / NEW WORLD COMPUTING
RPG
1999. MÁJUS

Warhammer 40000: Rites of War

A Warhammer 40 000 rajongóinak nem kell sokáig tétlenül ülniük, mert a kiváló Chaos Gate után hamarosan itt a folytatás, a Rites of War, amely azonban igen sokban különbözik népszerű elődjétől. A Rites of War koncepciójában és megvalósításában leginkább a Panzer General-sorozat tagjaihoz hasonlít. Az alapegységek továbbfejleszthetők speciális, különleges képességgel bíró katonákká, de még ők is tovább erősödhetnek hősökké. Ahogy a hősök fejlődnek, egyre több érdekes képesség birtokába jutnak. A Fantasy Generalhoz hasonlóan a terepen található épületekben különleges relikviákat, speciális egységeket, sőt, akár varázslatokat is találhatunk. A játékban tizenkét varázslat, több, mint húsz különféle relikvia és ötvennél több speciális képesség kapott helyet. A Warhammer 40 000 világának több, mint hetven egységével találkozhatunk a 24 küldetésben. A Rites of War a Panzer General II módosított engine-jét használja. A javítások között a legfontosabb megemlíteni, hogy az egységek már teljesen animáltak és kétszer akkorák, mint a PG II-ben, ez persze azt eredményezi, hogy a minimális grafikai felbontás 800x600.






WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR
MINDSCAPE / SSI
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
1999 NYÁR

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.


- 1 QUAKE 3: ARENA - AKCIÓ, ACTIVISION


- 2 DIABLO 2 - KALAND, BLIZZARD


3 TIBERIAN SUN - STRATÉGIA, WESTWOOD


ÚJ 4 FORCE COMMANDER - STRATÉGIA, LUCASARTS


5 DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGIA, BULLFROG


6 DRIVER - SZIMULÁTOR, GT


7 UNREAL TOURNAMENT - AKCIÓ, EPIC


8 BLACK AND WHITE - STRATÉGIA, LIONHEAD

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

A Baldur's Gate óriási sikere ébresztette rá a játékkészítő cégeket arra a tényre, hogy van még kereslet a hagyományos, csapat-alapú szerepjátékokra is. Az Interplay gyorsan reagált az óriási igényre, egy küldetéslemez segítségével szeretné elérni azt, hogy a játékosok, amíg a folytatásra várnak, addig se legyenek hűtlenek a Baldur's Gate világához. A szerepjátékokhoz kiadott ilyen jellegű küldetéslemezek arról voltak híresek, hogy nem az eredeti játék történetét folytatták, hanem annak világába tökéletesen beilleszkedve újabb felfedezhető területeket adtak a kalandvágyó játékosok kezébe. Így volt ez az Ultima 7-nél, a Diablónál és így lesz a Baldur's Gate-nél is. A Tales of the Sword Coast is „beépül" a Baldur's Gate-be, tehát a játéknak lényegében ugyanaz marad a célja, csak plusz küldetésekkel, tárgyakkal, varázslatokkal és ellenségekkel gazdagodik. 14 új szörnyeteggel találkozhatunk a kiegészítőben, amelyek nagy többsége sajnos csak az eredeti ellenségek átrajzolt, kissé módosított verziója, de lesz néhány vadonatúj is közöttük. A Baldur's Gate-ben a legnagyobb szomorúságot az okozhatta a kalandozóknak, hogy maximum 89 000 tapasztalati pontot szerezhettek. Bár különféle Interneten terjengő programokkal ezt ki lehetett küszöbölni, valószínűleg mindenki örömmel veszi tudomásul, hogy immáron teljesen legálisan 161 000 tapasztalati pontot gyűjthetnek be a karakterei.

Az eredeti játékban kevés magas szintű (negyedik és ötödik) varázslat szerepelt, a készítők ezt a hiányosságot is szeretnék kiküszöbölni a kiegészítőben: húsz teljesen új mágiát vethetünk be ellenségeinkkel szemben. Sőt, lesznek a programban még magasabb szintű varázslatok, amelyek megtanulására sajnos nincs lehetőségünk, kizárólag varázstekercsekről olvashatjuk fel őket. A térképen négy új felfedezhető terület kapott helyet, ezek mindegyike 8x8 képernyő méretű. Természeten nemcsak ennyi új helyszín lesz a folytatásban, hiszen rengeteg felfedezhető épület és labirintus is arra vár, hogy bebarangoljuk.

A játékosoktól kapott rengeteg visszajelzés arra késztette az alkotókat, hogy módosítsanak a programon, annak érdekében, hogy még hűebbek legyenek az eredeti AD&D szabályokhoz. A druidák végre használhatnak handzsárt (scimitar), a tolvajok backstab képességét jóval nehezebb kihasználni, a területre ható varázslatok elől (pl. fireball) a megfelelő sebességgel és reflexekkel rendelkező játékosok már el tudnak szaladni. Az új felszerelések közül említést érdemel a Plate Mail Armor +3 és a Two-Handed Sword +3 is.

Minden adott tehát, hogy a kalandozó kedvű játékosok ismét elmerüljenek a Baldur's Gate világában, az azonban egy kis csalódást jelenthet számukra, hogy az eredeti játékhoz szükséges száz óra játékidővel szemben a kiegészítőt „mindössze" húsz óra leforgása alatt teljesíteni lehet.



BALUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST
INTERPLAY / BIOWARE
KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ A BALDUR'S GATE-HEZ
1999. ÁPRILIS VÉGE

ÜZLETI HÍREK

Az Infogrames vezetői úgy döntöttek, hogy nem fejezik be az UEFA Championship Manager névre hallgató játékukat.

A Cavedog bejelentette, hogy abbahagyják az Elysium nevű, több részesre tervezett szerepjáték fejlesztését. A programon dolgozó embereket más projektekhez irányították át.

Pletykák terjednek arról, hogy ismét elhalasztották az Ultima Ascension megjelenését. Nem hivatalos források szerint a játék Glide-os változata már elkészült, de a fejlesztőknek problémái akadtak a Direct3D-vel.

Újabb bizonyíték arra, hogy a világ szép lassan elemészti önmagát: Lara Croft-képregényeket adott ki egy francia cég…

Az Interactive Magic 1998 utolsó negyedévében 6,5 millió dolláros veszteséget könyvelhetett el.

Az Infogrames nyeresége 1998 második félévében 11,7 millió dollár volt, ez 40 százalékos előrelépést jelent 1997 hasonló időszakához képest. A cég emellett folyamatosan terjeszkedik, megvásárolta ugyanis a Gremlin Interactive-et.

Három volt Bullfrog fejlesztő, Glenn Corpes, Jeremy Longley és Darren Thomas saját céget alapítottak, Lost Toys Studio néven.

A Titus 10 milló dollárért vásárolt Interplay-részvényeket!

Maximum Overkill

Ha a NovaLogicról van szó, akkor valamilyen háborús téma kerül feldolgozásra. A Maximum Overkillben a Delta Force-hoz hasonlóan egy kommandóssal kell küldetéseket teljesíteni. A játék a jövőben játszódik, a béke érdekében tett erőfeszítések hiábavalónak bizonyultak, kitört a háború. A két szembenálló oldal közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikusabbat, hogy több, mint negyven küldetésben bizonyíthassuk rátermettségünket a feladatra. Ehhez oldalanként tíz különféle harci jármű áll rendelkezésünkre, amelyek között egyaránt szerepelnek szárazföldi és légi egységek is. Multiplayer módban egyszerre akár 32 játékos is megküzdhet egymással a NovaLogic internetes szerverén, a NovaWorldön keretül. Szerencsére a készítők tanultak hibáikból, és már alapból támogatják a 3D gyorsítókártyákat, így a Delta Force-szal ellentétben a program belső értékeihez megfelelő grafikai megjelenítés is párosul.

MAXIMUM OVERKILL
NOVALOGIC
AKCIÓ
1999 NYÁR



MiG Alley

MIG ALLEY
EMPIRE INTERACTIVE / ROWAN SOFTWARE
REPÜLŐ-SZIMULÁTOR
1999. JÚNIUS





Most, hogy megjelent a Falcon 4.0, a repülés és a légi harc rajongóinak várakozása egy másik, régóta várt szimulátor felé irányul, ez pedig az ötvenes évek koreai háborújában játszódó MiG Alley. A programot 1995-ben kezdték el tervezgetni a Rowan háza táján, azonban a komolyabb programozói munkák csak '97-ben, a Flying Corps Gold megjelenése után kezdődtek el. A 3D gyorsítókártyák elterjedése jót tett a projektnek, hiszen új szintre emelte a grafikai megvalósítás lehetőségeit, de rosszat is, lévén a teljes kódot többször át kellett írni, hogy a fejlesztők lépést tartsanak a technika fejlődésével.

A Koreai-félszigetet műholdas felvételek alapján modellezték le: tíz méteres pontossággal minden földrajzi objektum ott van a programban, ahol a valóságban is – mindez egy 1500x1000 km-es területen! A készítők szerint, ha megmaradtak volna a Flying Corps földrajzi modellező rutinjainál, a teljes játék 30 CD-t foglalna el...

A játékban az F86 Sabre, az F84 Thunderjet, az F80 Shooting Star és a P51 Mustang gépeket próbálhatjuk ki, míg a másik oldalon a MiG 15-ös alap- és módosított változatai jelentik az arzenált. Bevetés közben találkozhatunk még a legendás B29 Super Fortressekkel, A1 Skyraiderekkel és F9 Pantherekkel is. A készítők arra a legbüszkébbek, hogy a program egy időben akár 200 gépet is tud irányítani, ennyien lehetnek egyszerre a levegőben. Ez azt jelenti, hogy elég mozgalmas küldetésekre számíthatunk, míg visszaszorítjuk az egyesült észak-koreai és kínai légierőt, akiket az oroszok is támogatnak a háttérből... A MiG Alley csak 3D gyorsítókártyával felszerelt gépeken fut, azonban egyéb hardverigényei nem túl magasak, egy P200-zal megelégszik a Voodoo2 mellé...







TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	▲	HEROES OF M&M 3	STRATÉGIA	3DO	91
2	•	STARCRAFT & BROOD WAR	STRATÉGIA	CENDANT	93/92
3	▼	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	94
4	ÚJ	X-WING ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
5	▲	WORMS ARMAGEDDON	AKCIÓ	MICROPROSE	92
6	▼	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	91
7	ÚJ	SIM CITY 3000	STRATÉGIA	EA	88
8	▲	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
9	ÚJ	RESIDENT EVIL 2	AKCIÓ	VIRGIN	76
10	ÚJ	SUPERBIKES	SZIMULÁTOR	EA	88

ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
2	▲	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
3	▼	FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	94
4	ÚJ	LANDS OF LORE 3	KALAND	EA	88
5	ÚJ	FIGHTER SQUADRON	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	84
6	▼	SIM CITY 3000	STRATÉGIA	EA	88
7	ÚJ	ELDER SCROLLS: REDGUARD	KALAND	VIRGIN	87
8	▼	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	91
9	ÚJ	ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	82
10	ÚJ	RESIDENT EVIL 2	AKCIÓ	VIRGIN	76

Le Mans 24 Hours

A híres francia autóversenyről eddig egyetlenegy játékprogramot készítettek, azt is jó tíz évvel ezelőtt. Az Infogrames szeretné újra feldolgozni a sokak által a világ legnehezebb autóversenyének tartott eseményt. Akik még nem hallottak erről a versenyről, azok kedvéért néhány szó róla. A verseny egy 13,469 kilométer hosszú körpályán zajlik, méghozzá – mint a neve is mutatja – egy teljes napon keresztül! A vezetőket és az autókat is igen nehéz próbatétel elé állító esemény mára már elég patinássá vált, lévén az első futamot 1923-ban rendezték.

A játék igazi nagy újdonsága, hogy ha van hozzá kedvünk és elég időnk, akkor lejátszhatunk akár egy teljes 24 órás versenyt is! Ilyenkor természetesen a fényviszonyok folyamatosan változnak, a napszaknak megfelelően. Mivel az egész versenyre minden autónak meghatározott mennyiségű üzemanyag áll rendelkezésére, órát és 55 percet vezettél, már nem fog semmi váratlan történni." Azok, akiknek nincs kedvük és/vagy idejük az egész 24 órás futamot lejátszani, kipróbálhatják a „tömörített" versenymódot, amely 24 percig tart, tehát minden egyes perc egy órának felel meg. Mivel egy pálya nem sokáig kötné le a rajongókat, ezért a készítők még hat másik futamot is beleraktak a játékba.

A program élethűségére jellemző, hogy a fejlesztők a teljes 24 órás futamot a tavalyi verseny alapján készítették el. Ez azt jelenti, hogy minden akkor történik meg velünk, amikor az a valóságban is megesett. Ugyanakkor ered el az eső és ugyanakkor süt ki a nap. Miután az alkotók készen lettek a pálya modellezésével, egy autóversenyzőt kértek fel, hogy hasonlítsa össze az eredetivel. A legnagyobb hiba az volt, hogy más fajtájú fák voltak az út egyik szélén, valamint egy épület fordítva állt, mint a valóságban...

Az autók is az eredeti járművek alapján készültek el. Az összes cég, amelynek autója szerepel a versenyben, beleegyezett, hogy bekerüljenek a játékba, annak ellenére, hogy széttörhetjük a jár-



nem lehet ész nélkül száguldozni, mert akkor bizony hamar elfogyasztjuk a kvótát, míg ha lassan és taktikusan próbálunk haladni, mindenki megelőz bennünket. A készítők igazi szimulátort szeretnének készíteni, nem egy arcade autóversenyt, ezért az autók összetörhetnek, sőt, akár fel is mondhatják a szolgálatot a gyilkos 24 órás verseny közben. Szerencsére a program úgy van megírva, hogy minél tovább jutottunk a versenyben, annál kisebb az esélye annak, hogy szétesik alattunk az autó, ennek miértjére a fejlesztőcsapat egyik tagja adta meg a választ: „Nem vagyunk szívtelenek. Ha 23

gányokat. Sőt, maguk az autógyártó cégek bocsátották a járművek adatai a készítők rendelkezésére a minél nagyobb élethűség érdekében.

LE MANS 24 HOURS
INFOGRAMES / EUTECHNYX
AUTÓ-SZIMULÁTOR
1999 NYÁR

Az előzetes képek alapján a grafikai megjelenítés is felnő a feladathoz, így az autóversenyek kedvelői már készíthetik maguk mellé a hideg élelmet, valamint gyakorolhatják a 24 órás folyamatos vezetést...





...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- Újabb kiegészítő lemez készül a népszerű Rainbox Sixhez. A Rogue Spear tizennyolc igen változatos küldetést tartalmaz.
- A Dynamix egy második világháborús repülőgép-szimulátoron, a Desert Fightersen dolgozik, amiben Észak-Afrika légterében tehetjük próbára tudásunkat.
- Sajnos abbamaradt a glDoom, azaz a 3D kártyákat is támogató Doom-verzió fejlesztése. A hivatalos web-oldalon semmiféle indokot nem lehet találni, csak a lesújtó hírt.
- Érdekes versenyt rendeztek a Land of Lore III megjelenése alkalmából. A szerencsés kiválasztottaknak egy ültő helyükben kellett végigjátszaniuk a játékot. A győztes Chris Reynoso ideje 14 óra 15 perc. Meg lehet próbálni megdönteni...
- A Quake 3: Arena is csúszik. A készítők szerint az eredetileg április végére ígért teszt-verzió már biztos, hogy késni fog.
- Készül a Warzone 2100 folytatása az igen eredeti Warzone 2120 címmel.
- A tavalyi év egyik legtöbb botrányt kavaró játékának, a Grand Theft Autónak is készül a folytatása.
- Az SCI szerint novemberben megjelenik a Carmageddon 3: Death Race 2000. A cég emellett egy multiplayer verzión is dolgozik, Carmageddon Online címmel. További vérengzésre számíthatnak tehát a szokatlan vezetési stílus kedvelői.

A HÓNAP DEMÓJA

Kingpin

Egyenesen a gettóból

▼ Interplay

Egyértelmű, hogy a first person shootereket már nem nagyon lehet egyszerű lövöldözős játékoknak titulálni. Egyre több olyan elem szerepel bennük, amelyek más játékstílusokra voltak eddig jellemzők. Itt van példának okáért a Kingpin, amelynek játszható demója többek között azzal szerzett hírnevet magának, hogy terjedelme meghaladja a száz Mbyte-ot.



Kingpin nem(csak) akciójáték. Ha többet szeretnénk élni, mint néhány perc, nem szabad nekitámadnunk mindenkinek. Az emberek, akikkel az utcán találkozhatunk, néha nagyon fontos információkkal bírnak, ezért ha nem viselkednek ellenségesen velünk szemben, próbáljunk meg először beszélgetni velük. Érdekesség, hogy már a beszélgetésekben is kétfajta utat választhatunk. Lehetünk barátságosak és fenyegetőek is a másikhoz. Hogy hol melyik vezet eredménye, azt a játékosnak kell eldöntenie. A játék célja, hogy egy megfelelő bandát verbuváljunk magunknak. Minden bandatag felbérléséhez megfelelő mennyiségű pénzre van szükségünk. Ha sikerül valakit „leszerződtetnünk", már különféle parancsokat is adhatunk neki, amelyet az emberünk megpróbál tudásának legjavát nyújtva teljesíteni. Persze ne gondoljunk összetett utasításokra, csak a „kövess!", „állj meg!" és „támadj!" opciók közül választhatunk.

Mivel ez azért valahol egy akciójáték is, nem maradhattak ki belőle a fegyverek sem. A demóban csak néhány pusztító eszköz van; az elsőt, az ólomcsövet már a játék elején magától felveszi hősünk. Mivel ez közelharci fegyver, kezelése némi gyakorlatot igényel, de még mesterfokon kezelve se próbáljunk meg vele pisztolyos örök ellen vonulni. A második fegyver a feszítővas, amely működésében hasonlít az ólomcsőhöz, de hosszabb és erősebb. Ha sikerül valaki mögé belopóznunk és megsuhintanunk hátulról, szinte biztos, hogy az áldozat azonnal elterül. A következő fegyver a pisztoly, amely lényeges előrelépést jelent a közelharci fegyverek után, annak ellenére, hogy elég pontatlanul lő. A játék érdekessége, hogy minél többet tüzelünk vele, hősünk annál pontosabban céloz egy idő múlva (gyakorlat teszi a mestert)! Ezen kívül a boltban még fejleszthetjük is a pisztolyt, háromféle módon: gyorsabb lövés, gyorsabb újratöltés, illetve erősebb lövés. Néha találhatunk hangtompítót is hozzá, amely a valósággal ellentétben csak néhány lövésre elegendő, ám hatása igen jól jöhet. A következő fegyver szinte az összes first person shooterben szerepel, ez nem más, mint a shotgun, amely pontosan úgy működik, ahogy azt megszokhattuk tőle: közelre nagyon jól sebez, távolra már kevésbé, és igen hosszú ideig tart újratölteni. Ezen kívül van még egy titkos fegyver is a demóban, igaz nagyon el van rejtve, de ha megtaláljuk, határozott előnyre tehetünk szert a többi kispályás bűnözővel szemben...









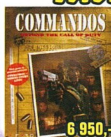
A játék mind vizuálisan, mind verbálisan igen brutálisra sikeredett. Még nem volt olyan játék, amelyben több káromkodást hallottam volna, mint a Kinpinben kb. egy perc alatt. Az összes szereplő és hősünk is hamisítatlan utcai szlenget beszél. A készítők fel is hívják mindenki figyelmét, hogy a játékukat csak 18 éven felülieknek ajánlják – sőt, a Kingpint Németországban már megjelenése előtt betiltották... Mivel a játék a Quake II módosított engine-jét használja, nem szükségeltetik igazi erőmű hozzá. A demo csak OpenGL támogatást tartalmaz, ezért csak olyan gyorsítókártyákkal játszható, amelyekhez van ilyen driver.

CARIS

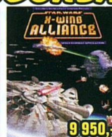
CD GALAXIS

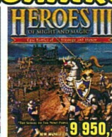
1114 Bp., XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körtérnél) Nyitvatartás: H-P 10-18h, Sz 10-13h
Internet: www. cdgalaxis.hu – Faxbank: 2-333-666/2345 # # faxhang Telefon: (36 1) 361-4061

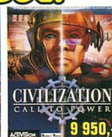
TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!









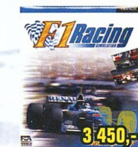


MechCommander	7 950
MegaPak 9	6 950
[8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	
Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	7 950
Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Nascar Revolution 99	10 950
NBA Live 99	7 950
Need For Speed 2 SE	3 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950
NHL Hockey 99	7 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Outlaws	4 950
Pandemonium 2	4 950
Sampras Tennis	3 950
Sanitarium	9 950
Screamer + Scr. Rally	3 950
Settlers 2	2 950
Settlers 3	7 950
Settlers 3 Mission	3 950
Silver	10 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Speedster	3 950
Starcraft	6 950
Starcraft Brood War	6 950
Star Wars Behind Magic	9 950
SW Jedi Knight Gold	9 950
SW Rebellion	7 950
SW Rogue Squadron	10 950
SW X-Wing Alliance*	9 950
SW X-Wing Collector 3D	9 950
SW X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	9 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annihilation Gold	9 950
Turok	3 950
Turok 2	9 950
UEFA Champ. League	10 950
Uprising 2	6 950
Ultimate Strategy Arch.	5 950
[Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	
Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter]	
V-Rally	8 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing	9 950
Viva Football*	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Warzone 2100*	9 950

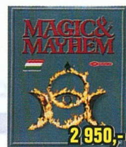
Egy kis ízelítő fantasztikus kínálatunkból!
(Természetesen minden termékünk eredetei és originál!)

Ha kérdésed van, hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

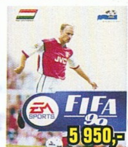
Postai csomagküldés már másnapra!



F1 Racing



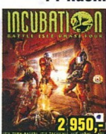
Magic & Mayhem



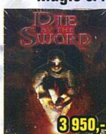
FIFA 99



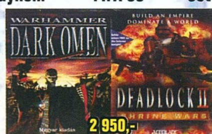
Settlers 3 Mission



Incubation



Die By The Sword



Dark Omen + Deadlock II



Uprising 2

2 Good To Be True	5 950
[Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4]	
Addiction Pinball	3 950
Aliens vs Predator*	9 950
Alpha Centauri	9 950
Archimedian Dynasty	2 950
Baldur's Gate	10 950
Baldur's Gate Mission*	5 950
Biggest Names	7 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]	
Blackstone Chronicles	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	7 950
Champ. Manager 3	9 950
Civilizat.: Call To Power	9 950
Colin McRae Rally	10 950
Commandos BtCoD	6 950
Dark Omen + DL 2	2 950
DeathKarz	9 950
Deer Avanger	6 950
Delta Force	10 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	3 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	3 950
Extreme Assault	2 950
F1 Racing	3 450
F-16 Agressor	10 950
Falcon 4.0	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	9 950
Fleet Command*	10 950
Future Cop LAPD	4 950
Gangsters	7 950
Game Commander	12 950
[Irányítsd hanggal a játékodat!]	
Get Medieval*	5 950
Gex 3D	4 950
Grand Prix 2	3 950
Grand Prix 500*	10 950
Grand Prix Legends	5 950
GT Sports Cars Racing*	10 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Heretic 2	4 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Imperialism 2*	9 950
Incubation	2 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
King's Quest 8	7 950
Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950
M1 Tank Platoon 2	7 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	2 950
People's General	7 950
Pod Gold	4 950
Populous 3	7 950
Populous 3 Mission*	5 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950
Rage Of Mages*	5 950
Rebel Assault 2	3 950
Recoil	8 950
Redguard (Elder Scr.)*	10 950
Redline	10 950
Redline Racer	4 950
Rent-A-Hero*	10 950
Requiem*	9 950
Resident Evil 2	9 950
Robo Rumble	5 950



Imperium Galactica II
Naptár 1999-2000
Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!
1.950,-

World Football Manager	9 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950

* = Hamarosan megérkezik

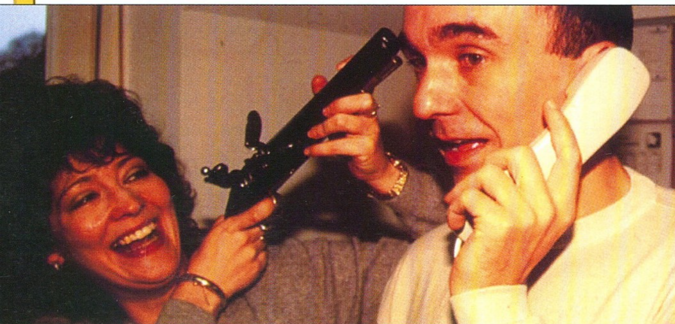
Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Speciális akció csak a PC Zed olvasóinak első vásárlására!
AJÁNDÉK TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA!
Vágd ki, és hozd el a boltunkba ezt a kupont! Ennek segítségével ugyanis már az első vásárlásodkor az akciós árainkon vásárolhatsz, és az örök érvényű törzsvásárlói kártyánkat is megkapod ajándékba!

BLACK & WHITE NAPLÓ 6. rész

Előző számainkban részletesen megismerkedhettetek a Black & White fejlesztőgárdájának munkájával és a Lionhead Studios működésével. Steve Jackson, a cikkek írója most egy könnyedebb témát vett elő, nevezetesen az alkalmazottak keresése során történt említésre méltó mókás eseményeket. Ismerjétek hát meg az olasz Giovanni sztoriját, aki úgy gondolta, hogy nagy ember lesz a Lionheadnél...



Ha a Lionheadnél megkérdeznétek egy fejlesztőt, hogy mi okozta nekünk a legnagyobb fejfájást, valószínűleg azt mondaná: „a személyzet". Egy jól együttműködő fejlesztési csoport felépítéséhez szükség van egyéniségekre, temperamentumra és némi szerencsére. A Lionhead programozói és művészei munkaerő-ügynökségek, fejvadász-cégek, hirdetések és szóbeli állásinterjúk révén kerültek hozzánk. Több tucat jelölttel beszélgettünk, és ezek a beszélgetések ijesztően sok időt vettek igénybe. Nem is annyira a vállalat, mint inkább a „kultúránk" szempontjából megfelelő emberek megtalálása hosszú, kemény robot volt. De végül szépen összejött a Black & White csapata...

Azonban vétettünk hibákat. Egy nap, amikor beértem a munkahelyre, négy fiatal programozót találtam ott, akik hollandul (!) csevegtek egymással – és senki nem tudott róluk semmit! Kiderítettem, hogy Peter találkozott velük egy amszterdami hacker-konferencián, és mellékesen meghívta őket a Lionheadhez, hogy esetleg a Black & White varázslat-effektjein dolgozzanak. Ők pedig el is jöttek! Két napig voltak nálunk, majd hazamentek anélkül, hogy bármi hasznosat tettek volna. Egy másik alkalommal egy engine-programozó (aki egyébként mindig ugyanabban a bőrnadrágban dolgozott) borult ki attól, hogy mindennap száz mérföldes távolságról jár be a munkahelyére – végül valami elpattant benne. A reggeli vonaton leütött egy utast, és teljesen összetörve érkezett meg az irodájába. A következő napot kihagyta, és soha nem láttuk többé. De a Lionhead legemlékezetesebb munkaerő-sztorija kétségtelenül az olasz Giovanni meséje. Az egész egy telefonhívással kezdődött...

„Ó, istenem!" – csapta le a telefont egyik nap Peter az irodában. – „Giovanni megérkezett! Itt van a városban!" Amikor megkérdez-

tük, hogy ki az ördög az a Giovanni, megmutatta nekünk azt az e-mailt, amit néhány héttel azelőtt kapott Olaszországból. „Hi!" – szólt az üzenet – „Programozási gyakorlat: 5 év assembly, 4 év C, Win95/DirectX, real-time, 3D, Pentium és MMX optimalizálás, Glide kódolás, bitszintű hardver-programozás. Szenvedélyesen javítok függvényeket és fejlesztek új algoritmusokat. Választ várok. Köszi: Giovanni Utóirat: Ha úgy gondoljátok, hogy én vagyok a megfelelő személy, 24-én, szerdán tudnám kezdeni a munkát." Mark és Jonty azonnal szemrehányóan nézett Peterre, aki megesküdött, hogy NEM hívta meg Giovannit állásinterjúra, sőt, még válaszlevelet sem küldött. Bármi is volt az igazság, aznap 24-ét írtunk, Giovanni pedig megérkezett Olaszországból, és már a guildfordi állomásról telefonált nekünk. Hamarosan egy taxi érkezett a Lionhead irodaház elé, amelyből kilépett a titokzatos Giovanni. Peter udvariasan üdvözölte őt, majd körülvezette az irodákban és mindenkinek bemutatta. A Lionhead-csapat több tagja meg volt győződve arról, hogy Giovanni komoly állásinterjú miatt jött Angliába. Végül elérkezett a délután öt óra, amikor – mivel aznap a nap nagy részét az irodától távol töltöttem – visszamentem a Lionhead főhadiszállásra. Mindenkit Peter asztala köré gyűlve találtam. A haditanács témája az volt, hogy mit tegyünk olasz vendégünkkel, aki éppen reménykedve várt az interjúszobában. Tovább bonyolította a helyzetet, hogy kiderült, Giovanni totálisan bízott abban, hogy állást kap a Lionheadnél. Ezért nem is tervezete a hazatérést, csak Angliába szóló repülőjegyet vett, és nem is hozott magával annyi pénzt, amennyiből haza tudott volna menni!

Peter azt javasolta, hogy a csapatból egy önként jelentkező gondoskodjon arról, hogy Giovanninak legyen hol aludnia. Érthető módon nem tolongtak az önkéntesek, ezért egy sorsolással döntöttük el, hogy ki lesz a „szerencsés". Oran, friss irodai alkalmazottunk, előkészített 15 darab papírt – mindegyikünknek egyet –, egyikre felírta a Giovanni nevet, majd mindet beledobta egy kalapba. Annak az illetőnek kellett foglalkoznia aznap este látogatónkkal, aki a feliratos cetlit húzta ki a kalapból. Mindenki húzott, de csodák csodája, senkinél nem volt a Giovannis papír! Oran pironkodva vallotta be, hogy véletlenül nem 15, hanem 16 papírt készített, és a kalapban ott figyelt a maradék cetli, amelyikre Giovanni neve volt felírva! „Ez a Sors keze!" – kiabált Mark Webley. – „Bejelentés nélkül és hívatlanul tette meg azt a nagy utat. Aztán jött ez a sorsolás – mennyi volt az esélye annak, hogy ez a papír maradjon utolsónak a kalapban? Giovanninak az a végzete, hogy velünk dolgozzon. Alkalmaznunk KELL őt!" „Mi?!" – kiabáltam. – „Nem gondolhatod ezt komolyan! Nem vehetünk fel a céghez azért egy embert, mert ezt láttad a csillagokban! Inkább hívjuk be és adjunk neki valamennyi készpénzt, hogy haza tudjon menni!"

Végül Peter és Mark megegyeztek abban, hogy közlik Giovannival a rossz hírt: nem tudjuk őt alkalmazni a Lionhead Studiosnál. Szegény Giovannit teljesen sokkolta a bejelentés. Leesett az álla, nem akarta elhinni, amit mondtunk neki. Amikor felajánlottuk neki a pénzt, visszautasította (kiderült, hogy mégis volt neki pénze a hazaútra...). Kiballagott az épületből, leült a járdára, és fejét kezeibe temette. Többen is kijöttek az irodákból, és vigasztalni kajával (még csokival is!) kínálták, de vigasztalhatatlan volt. Legutolsó képünk úgy maradt meg szegény Giovanniról, hogy sétál bele a naplementébe, egyenesen Guilford vasútállomás irányába...



STAR WARS™ EPISODE I

a film és a játékok



...minden generációnak megvan a maga legendája... ...minden legenda elkezdődik valahol...

A filmvilág, de talán az egész elektronikus szórakoztatóipar legnagyobb legendája a Star Wars™-univerzum. Az első trilógia örökre megváltoztatta a sci-fi szó jelentését, milliók váltak a fantasztikus világ rajongóivá, milliók számára lett arc poetica Yoda, a jedi mester híres mondása: „Ne próbáld; tedd!". Több, mint másfél évtizede várunk a történet folytatására, ám George Lucas még izgalmasabbat talált ki: a történet előzményeit, Anakin Skywalker Darth Vaderré válását mutatja be a második (időrend szerint első) trilógiában. A film iránti várakozás minden képzeletet felülmúl. A legelvakultabb Star Wars™-fanatikusok hat héttel a bemutató előtt kezdtek el sorban állni a jegypénztárak előtt, és máig több, mint négymillió (!) amerikai vett ki szabadságot arra a napra, amikor a legenda végre elkezdődik: május 19-re.

George Lucas játékfejlesztő cége – akárcsak a maga területén a filmeket készítő Lucasfilm vagy a látványtechnikus Industrial Light and Magic – kiemelkedően magas színvonalú munkáiról ismert a játékosok körében. A Day of the Tentacle, a Monkey Island-trilógia, az X-Wing-sorozat vagy a Jedi Knight sikere minden más játékfejlesztőnél az álmok netovábbja lenne, a LucasArtsnál azonban csak tucat-nevek a dicsőségtábláról. Ez a társaság, a világ egyik legjobb játékfejlesztő csapata most megkísérli a szinte lehetetlent: az Episode I által keltett tömeghisztériát kielégítő színvonalú játékot kiadni, amely a film eseményein alapul – ráadásul egyszerre mindjárt kettőt!

A dolog érdekességét fokozza, hogy míg a játékok a film amerikai premierjével egy időben, május végén jelennek meg, a film csak szeptember elején ér el Európába. Így a magyar filmpremierig a Episode I The Phantom Menace™ és az Episode I Racer szolgáltatja az egyetlen igazán hiteles forrást a Star Wars™-élményre éhező hazai közönségnek. Így tehát – a LucasArtsszal kötött megállapodásunk alapján – olyan, mindezidáig súlyos titokként kezelt dolgokról írunk és olyan exkluzív képeket mutatunk be a játékokról, valamint a filmről, amelyeket Magyarországon kizárólag a PC ZED-ben találhatsz meg.

Lássuk tehát, mi történt réges-régen abban a bizonyos messzi-messzi galaxisban...



Episode I The Phantom Menace™

„NEM A NAGYSÁG SZÁMÍT. NÉZZ MEG ENGEM! KICSINEK VÉLSZ, UGYE? ROSSZUL TESZED. MERT VELEM VAN AZ ERŐ. AZ ERŐ PEDIG HATALMAS. AZ ÉLETBŐL ÁRAD, AZ NÖVELI. ENERGIA, AMI KÖRÜLVESZ ÉS ÖSSZEKÖT. FÉNYLŐ LÉNYEK VAGYUNK, NEM PUSZTA ANYAG! ÉREZNED KELL AZ ERŐT MAGAD KÖRÜL. ITT: KÖZTED, KÖZÖTTEM. A FÁBAN, A KŐBEN... MINDENÜTT!"

YODA, JEDI MESTER, A BIRODALOM VISSZAVÁG

A Kereskedelmi Szövetség támadásra készül a békés Naboo bolygó ellen, amely így a galaxis sorsát alapjaiban befolyásoló események színhelyévé válik. A két ősi civilizációnak otthont adó bolygó ifjú uralkodója, Amidala királynő az Erő jó oldalának mestereit, a jedi lovagokat hívja segítségül a reménytelennek látszó helyzet megoldására. Qui-Gon Jinn és tanítványa, Obi-Wan Kenobi béketárgyalásokat kezd a Szövetséggel, ám hamarosan diplomatából üldözötté válva kell visszatérniük az ostrom alatt álló Theed városába, majd onnan a halálos mocsárvilágba, illetve a gougan nép buborékkupolákból álló víz alatti erődítményébe...

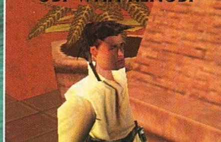
A Kereskedelmi Szövetség agressziójától és a Galaxis szenátorainak intrikáitól távol, a sivatagos Tatooine bolygón a nem mindennapi képességekkel megáldott rabszolga fiú, Anakin Skywalker még nem sejti, hogy mekkora szerep vár rá a galaxis történelmében. Mon Espa arénájában, a Bonta Eve siklóversenyen találkozik a menekülő jedikkel és a királynővel. Ez a találkozás mindannyiuk életét örökre megváltoztatja... Az ismert univerzum központja, a Coruscant bolygó meglátogatása után hőseink együtt térnek vissza a Naboo-ra, ahol mindannyiukra életük legnagyobb kihívása vár: Amidala királynőnek fel kell szabadítania népét és bolygóját a Szövetség elnyomása alól, a jedi lovagoknak meg kell küzdeniük a Sith lordjával, Darth Maullal – eközben a kis Anakint megkísérti az Erő sötét oldala...

Röviden összefoglalva ez a Star Wars™ első epizódjának, az Episode I The Phantom Menace™-nek és a hozzá kapcsolódó hasonló nevű játéknak a kerettörténete, ami a film eseményeit követi szinte jelenetről jelenetre. A játék egy három dimenziós akció/kaland, leginkább a Jedi Knightra hasonlít, csakhogy itt a kamera külső nézetből követi hősünket. Pontosabban hőseinket, hiszen a játék folyamán összesen négy karaktert fogunk irányítani. Obi-Wan és Qui-Gon fénykarddal és az Erő használatával győzik le ellenfeleiket, Panaka kapitány (a királynő személyi testőre) a közelharc mestere, míg Amidala speciális droidbénító fegyverrel van felszerelve. Hőseink ellenfelei között – ahogyan a filmben is – elsősorban harci droidokkal, a Szövetség zsoldosaival és coruscanti katonákkal találkozhatunk, míg a játék végén fő ellenfelünk Darth Maul, az Erő sötét oldalának mestere, dupla pengéjű fénykarddal harcoló lázadó jedi lovag lesz. Segítőink között tudhatjuk Anakinon kívül Jar Jar Binkset, a Naboo őslakosainak képviselőjét.

A Episode I The Phantom Menace™ egyedi keveréke az akció- és kalandjátékoknak. Bizonyos feladatokat csak az Erő használatával tudunk megoldani, így tárgyakat mozgathatunk távolról, rövid ideig repülhetünk, illetve védekezésre és támadásra egyaránt használhatjuk a látványos Erő-lökést, ahogyan a film előzetesében Obi-Wantól láthattuk.Az Erő használata már a Jedi Knightban is megvolt, itt azonban ennél jóval erősebb a kalandelemek jelenléte. Sokat kell beszélgetnünk a különböző szereplők-

kel – ráadásul a társalgás közben is alkalmazhatunk jedi-trükköket (lásd Obi-Wan és a birodalmi rohamosztagos beszélgetését Mos Eisley-ba menet a Csillagok Háborújában)! Beszélgetéseinket felhasználhatjuk arra is, hogy a nálunk levő tárgyakkal kereskedjünk. A csere-bere és adás-vétel útján sok hasznos, sőt, nélkülözhetetlen felszereléshez juthatunk hozzá. Az RPG-khez hasonló vonás a játékban a rengeteg mellékküldetés, amelyek teljesítése nem feltétlenül szükséges a játék végigviteléhez, viszont hasznos extra felszerelésekhez juthatunk általuk. Küldetéseink sokkal változatosabbak, mint azt az eddigi Tomb Raider-sémára készült 3D-s akció/kalandjátékokban megszokhattuk. Van, hogy az üldözőink elől való menekülés, és a bőrünk mentése a cél (az első helyszín, a Kereskedelmi Szövetség harci cirkálója mindjárt ilyen), előfordul, hogy Lara kalandjaihoz hasonlóan a hatalmas pálya felfedezése és a csapdák kikerülése állít kihívás elé (ilyen lesz a theedi királyi rezidenciába való bejutás a palota kertjén keresztül). Sokszor adrenalinpumpáló lövöldözéssel és féktelen akcióval tarkított a játékmenet, míg máskor jobb, ha eltesszük fegyvereinket és csak a beszélgetésekre és jedi-fortélyainkra hagyatkozunk. Olyan küldetéseink is akadnak, ahol egy másik karakter mellett kell testőr-szerepet vállalnunk, ilenkor őt kísérjük valahová egy veszélyes helyszínek, és meg kell védenünk a támadásoktól, akár az életünk árán is! Ilyen lesz a film egyik kulcsjelenetének megfelelő küldetés, ahol Obi-Wan a királynőt kíséri Theed palotájából abba a hangárba, ahonnan a csapat az ostromlott bolygóról a Tatooinera menekül. A film egyik legizgalmasabb része a siklóverseny Mos Espa arénájában: míg a másik új Star Wars™-játék, az Episode I Racer teljes egészében a nem mindennapi verseny köré épül, az Episode I The Phantom Menace™-ben, a sikló-bajnokság csak egy mellékküldetés, ahol fogadásokat kell kötnünk, hogy elegendő pénzt szerezzünk a királynő űrhajójának megjavítására.

Az Episode I The Phantom Menace™ az akció- és kalandjáték-elemek mesteri keverésével, és a LucasArtstól már megszokott kiemelkedően magas színvonalú, igényes kivitelezésével valószínűleg a film nélkül is világsiker lenne, azonban a kilencvenes évek legjobban várt filmje és a Star Wars™-mítosz feltámadása miatti már-már tömeghisztériába csapó várakozás minden bizonnyal a sokszorosára emeli az Episode I The Phantom Menace™ iránti elvárásokat, és biztosítja a játék sikerét is.

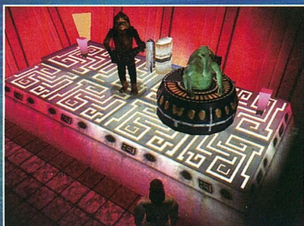


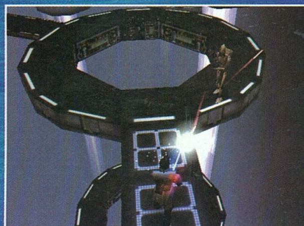


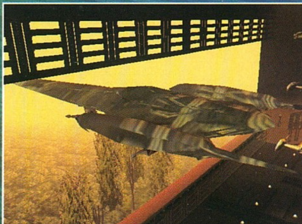


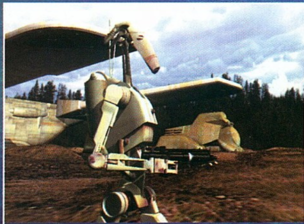




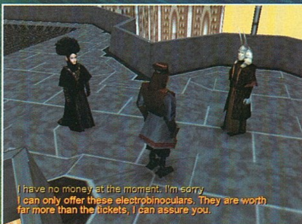


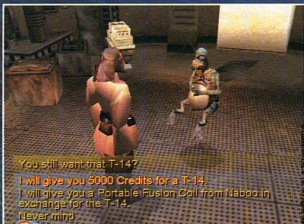


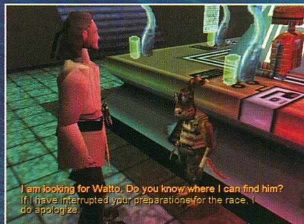












Star Wars™ Episode I Racer

„- MOST MEG HOVÁ TŰNTEK?
- FÉNYSEBESSÉGRE KAPCSOLTAK, URAM!
- AZT LÁTOM! DE HOGYAN ÉRJÜK UTOL ŐKET?
- VÁLTSUNK MI IS FÉNYSEBESSÉGRE!
- NEM, AZ KEVÉS LESZ! KAPCSOLJUNK... ESZMÉLETLEN SEBESSÉGRE!"

ÜRGOLYHÓK



A Star Wars™-játékok egyik fontos ágát képviselik a komplex, bonyolult szimulátorok (X-Wing, TIE Fighter és folytatásaik) és arcade jellegű, inkább száguldozós és (vagy) lövöldözős akciójátéknak nevezhető társaik (a Rebel Assault-vonal). Az Episode I Racer egy harmadik irányát jelöli ki a Csillagok háborúja világában játszódó akció/szimulátor játékoknak. A filmben is megjelenő (sőt: kulcsfontosságú szerepet játszó) siklóversenyen alig 9-10 méter hosszú, házilag barkácsolt és tuningolt sugárhajtóműves járgányokat hajtva versengenek az indulók, 1000 km/h sebességgel száguldva alig néhány méterrel a föld felett. A Ben Hur kocsiversenye a Mad Max hangulatát idéző környezetben és járművekkel, mindez a Star Wars világában, a filmből ismerős helyszíneken és szereplőkkel!

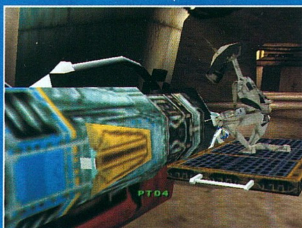
A siklóverseny valójában egy bajnokság, ahol nyolc bolygó 25 nyaktörő versenypályáján csapnak össze a versenyzők, míg eljutnak a legnagyobb, és egyben legfontosabb, döntő versenyig, a Tatooine-on rendezett Boonta Eve Classic-ig. A játék megnyeréséhez és a galaktikus bajnoki cím eléréséhez a két tatooine-i versenyen való részvételig kell eljutnunk, majd azokon is az első helyen végezni – akárcsak az Episode I-ben

a fiatal rabszolga Anakin Skywalkernek a film egyik legizgalmasabb és leglátványosabb részében, ahol a későbbi rettegett Darth Vader számára a szabadság a verseny tétje.

Három versenysorozatot kell teljesítenünk (amelyek gyakorlatilag a játék három nehézségi szintjének felelnek meg) minden versenyen el kell érnünk egy előre meghatározott helyezést, csak ennek elérésével léphetünk tovább a következő pályára. Az egyes sorozatok utolsó erőpróbáin mindenképpen a dobogón kell végeznünk, hogy indulási jogot nyerjünk a Boonta Eve Classic-ra. Természetesen nem érdemes a játék által kitűzött minimális követelmények elérésére hajtani, a cél a győzelem, hiszen a jobb helyezéssel nagyobb pénzdíj jár, amivel helyrehozhatjuk a siklónk futam során összeszedett sérüléseit, új alkatrészeket, javító droidokat vásárolhatunk járgányunkhoz, vagy – ha elég pénzt száguldoztunk össze – akár az egészet egy az egyben lecserélhetjük egy jobb modellre. A játéknak ez a része, amikor a versenyeken nyert díjakból egyre jobb gépet bütykölünk magunknak, a legendás Commodore-os sikerprogramra, a Street Rodra emlékeztet. A játék során 23 féle siklót vezethetünk – mind eltérő gyorsulási, irányíthatósági, méret- és végsebességadatokkal rendelkezik, így természetesen más-más vezetési stílust is követelnek. Anakin siklója például a legjobbak közé tartozik: kicsi és könnyű, tehát jól gyorsul, fordulékony és gyors, viszont törékeny... A másik csúcs-gép a galaktikus bajnoki cím védőjének, az enyhén teveszerű Sebulbának a siklója, ami egy hatalmas, robosztus szerkezet kiemelkedő végsebességgel – ráadásul a hajtóművét fegyverként is használhatja a pilóta! Nem könnyű legyőzni, de ha a filmben az Erő hatalmával éppen csak ismerkedő Anakin Skywalkernek sikerült, nekünk miért ne sikerülne?!

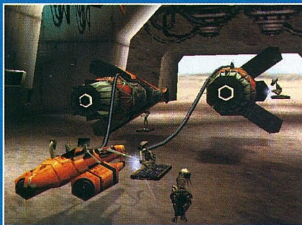
A program támogatja a 3D-s grafikus és hangkártyákat, illetve a force feedbackes irányító eszközöket. A siklót vezethetjük billentyűzet, egér, joystick, gamepad vagy kormány és pedálok segítségével – a készítők szerint utóbbi (főleg force feedbackes változatban) nyújtja a legteljesebb játékélményt. A verseny során nemcsak ellenfeleinkre kell ügyelnünk, hiszen a pályák is tele vannak nyaktörő akadályokkal. Hatalmas sziklák, hajmeresztő ívű kanyarok, törmelék, becsukódó/kinyíló ajtók, szakadékok és vízesések nehezítik a dolgunkat. Összesen nyolc bolygó versenypályáit járhatjuk végig, mire eljutunk a Tatooine kanyonokkal barázdált, kiégett sivatagjába. Az Aquilaris vízi világában hidak és alagutak közt száguldozhatunk (hol a víz színe fölött, hol alatta) egy elárasztott város romjain épült pályán. Az Ando Prime bolygója a Birodalom visszavágban megismert Hoth-hoz hasonlóan az örök fagy és jég birodalma, ennek megfelelően a siklóverseny helyszíne is egy életveszélyes hegyi úton és egy befagyott tavon húzódik. A túlszennyezett iparbolygó, Mon Gazza pályáján a mindenhonnan szivárgó, és a siklók hajtóművétől belobbanó gáz jelenti a legnagyobb gondot, Malastare arénájában is hasonló problémáink adódhatnak a bolygófelszín közelében tavakba sűrűsödő metángáz miatt. Veszélyes versenyeket ígérnek Ord Ibanna elhagyott bányászkolóniái és Baroonda gejzírekkel, vulkánokkal és buja dzsungellel borított, fojtogató kénes levegőjű mocsarai is. Az igazi sebesség-élmény a Csillagok háborújának hangulatával körítve; az új Star Wars™-film legizgalmasabb része testközelből, avagy Need For Light Speed – ezt nyújtja az Episode I Racer!

A két játék a film amerikai premierjével egy időben, május végén kerül a boltokba szerte a világon és remélhetőleg segít kibírni a film magyar bemutatójáig hátralevő heteket... Addig is az Erő legyen velünk!







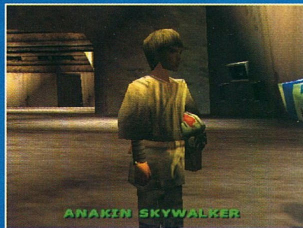












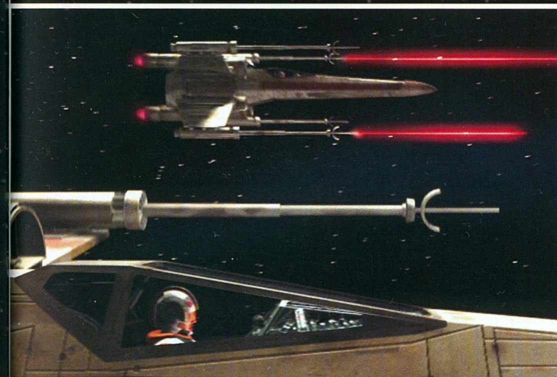
X-Wing Alliance

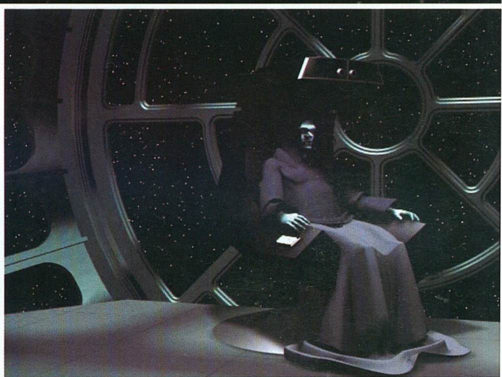
Nem ex-Wing még az X-Wing

▼ Activision / LucasArts



Star Wars-lázban ég az egész világ. Egy hónappal az új mozifilm, az Episode I: Phantom Menace amerikai megjelenése előtt, valamint két rövid, ám annál inkább magával ragadó filmelőzetes után az Activision mindezt azzal is tetőzte, hogy kiadta az X-Wing panteon legújabb tagját, az Alliance-t. Már nagyon vártuk a játékot, hiszen az előző produkció, az X-Wing vs. TIE Fighter szinte semmibe vette az egyjátékos üzemmódot, de még annak kiegészítője, a Balance of Power sem segített ezen sokat. Az Alliance ezeket a hiányosságokat igyekszik pótolni, részletesen kidolgozott kerettörténetével és félszáz küldetésével pedig az öt éve kiadott X-Wing folytatásának is tekinthető.





Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...

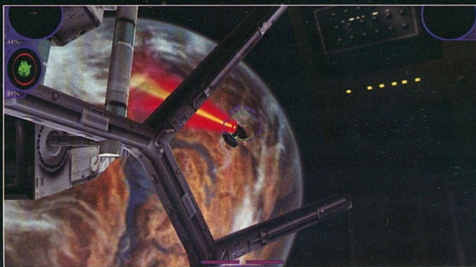
...már annyi minden történt, hogy ember legyen a talpán, aki mindent átlát még benne. Ebben a galaxisban éli mindennapjait két, egymással igen nagy versenyben levő kereskedőcsalád, az Azameenek és a Viraxok. Előbbi egy tisztességes, a becsületre sokat adó família, míg utóbbi inkább erőszakos üzleti taktikájáról híres, mi több, a Birodalommal is szemezget, hogy az oldalukon ők váljanak az egyeduralkodó kereskedőházzá galaxisszerte. Mi Ace Azameent, az egyik család legfiatalabb tagját alakítjuk a történetben, amely előrehaladtával egyre jobban belegabalyodunk a felkelés és a Birodalom vérre menő küzdelmeibe. Amikor egy kisebb birodalmi és Viraxoflotta elpusztítja otthonunkat, akkor döntünk úgy, hogy csatlakozunk a felkelőkhöz. Időben a hoth-i csata után történnek az események, már megkezdődtek a munkálatok a második Halálcsillag felépítésére, amelyet természetesen nekünk kell majd elpusztítanunk.

A játék történetvonalának felépítéséből adódóan amíg nem csatlakozunk a lázadó szövetséghez, kereskedelmi, szállítmányozási küldetéseket kell végrehajtanunk családunk megbízásából. A megrögözött „top ace" játékosoknak ez egy kicsit lekicsinyítőnek tűnhet, de mindjárt érdekesebb lesz számukra is, ha megtudják, hogy mindezeket egy olyan hajóval kell véghezvinni, amivel eddig sehol sem lehetett repülni. Ez az olyannyira kívánt YT-1300, ami megtévesztően hasonlít a Millenium Falconhoz, de nem egyenlő vele (az egy teljesen átalakított, feltuningolt coreliai szállítóhajó), ez főleg a sebességén látszik meg. Később természetesen az „öreg csotrogányt" is kipróbálhatjuk. Ahogy beülünk, első ránézésre látszik, hogy nem vadászgéppel, starfighterrel van dolgunk, hanem egy felfegyverzett szállítóval. Nem lehet vele egykönnyen szétszedni TIE-kötelékeket, ez a hajó nem erre lett kitalálva, arra ott van az X-Wing, az A-Wing és a többiek. Maximális sebessége viszont majd' kétszer akkora, mint bármely birodalmi hajóé. Jó móka Han Solo módra átülni az ágyútoronyba és onnan szórni az áldást, csak nem nagyon hatásos. Ilyenkor általában segítő droidunk vezeti a gépet. Ha végigjátszottuk az első küldetéscsoportot, átkerülünk a lázadó főhadiszállásra, a Defiance névre keresztelt nehézcirkálóra. Innen már minden a megszokott mederben zajlik, azaz folytathatjuk a kampányt, benézhetünk a hajók adatbázisába, illetve innen indíthatunk scenario-küldetéseket és multiplayer játékot. Az adatbázisba érdemes benézni, hiszen rengeteg új hajóval és objektummal bővült a kínálat mindkét oldalon...

Újdonságok az Erőben

Lássuk, mivel több a folytatás az előző részeknél! A grafika lenyűgözően részletes, szinte maga a nagybetűs tökéletesség, ahogyan a játék kinéz. Csak szuperlatívuszokban lehet róla beszélni, és ehhez nem elég a képeket megnézni, látni kell magát a játékot is mozgás közben! A Voodoo-forradalom kitörése óta elég sok idő eltelt már ahhoz, hogy szemünk megszokja a 3D kártyák által nyújtott vizuális élvezetet, de Star Wars űrszimulátorban ilyet még nem láthattunk! A pilótafülkék 3D-ben pompáznak, bármikor körbenézhetünk 360 fokban (végre jól látszik, amikor egy TIE Fighter elhúz mellettünk – gyönyörű!) olyan részletességben, mintha egy first person shooterben lennénk. A hangárok, űrbázisok szinte megszólalnak, olyan nagy nyüzsgés uralkodik rajtuk: robotok pakolják a konténereket ide-oda, hajók szálldosnak a cirkálók között, arra is figyelnünk kell, nehogy összeütközzünk valakivel felszállás közben! Odakinn, az űrben nemcsak néhány fehér pöttyöt lehet látni díszí-

tésként, hanem hatalmas bolygókat holdjaikkal együtt, gyönyörű galaxis-ködöket a távolban, az adott rendszer csillagát lens flare-rel ellátva, egyszóval mindenféle dolgot, ami a világűrben dukál. A hajók és egyéb űrobjektumok (konténerek, bázisok, kikötők, platformok) textúráit és a robbanásokat tovább finomították; érdemes megnézni például egy TIE Fighter szétdurranását. Először három részre szakad, a pilótafülke sodródik egy kicsit az űrben, aztán szétrobban. Még itt sincs vége; van, amikor a pilóta teste egyben marad, és azt is befoghatjuk, mint célpontot (kilőni vagy a „szélvédőre" passzírozni sajnos nem lehet...). Ennek függvényében el lehet képzelni egy csillagromboló megsemmisülését! Amíg van pajzs egy hajón, és belelövünk, látni, ahogyan a felületén szétoszlik a lézer energiája, s ha már leszedtük a hajó ilyen védelmét, a hajótesten is meglátszanak az általunk okozott károk füstölgő foltok formájában. Az is figyelemre méltó adat, hogy kétszer annyi poligon jelenhet meg a képernyőn, mint az eddigi legszebb Star Wars-szimulátorban, az XvT-ben megjelenhetett. Jól látszik a készítők részéről a tökéletességre való törekvés, hiszen a program támogatja a 3D hangzást és a force feedbackes joystickokat is.







A játékmenet is hoz jó néhány figyelemre méltó újdonságot. Hajónk hiperhajtóművét mostantól nemcsak a küldetés befejezésére lehet használni, hanem ténylegesen lehet ide-oda ugrálni a csillagrendszerek között, ha például kifogytunk a torpedókból, nem kell pánikba esni, egyszerűen hazaugorhatunk a bázisunkra egy kis utánpótlásért, javításért, sőt, ha megengedett, akár hajót is cserélhetünk! Mellesleg érdemes megfigyelni ugrás alatt a sebességmérőt...

Kívánalmainknak megfelelően testre szabhatjuk hajónk három többfunkciós kijelzőjét azon információk függvényében, amelyekre leginkább szükségünk van. Új fegyvernek számít az iontorpedó, amely az ellenséges objektum rendszereinek megbénítására szolgál. Ionágyúk eddig is voltak, viszont az iontorpedóval két lövés is elegendő a sikerhez. Remek újítás, hogy vigyázni kell a robbanásoktól, még sebződni is lehet tőlük, sőt, még attól is energiát veszítünk, ha egy hajó hajtóművének „szele" elér minket. Figyelni kell, nehogy a közvetlen közelünkben robbanjon fel egy nagyobb objektum vagy csapódjon be egy torpedó, mert mi is könnyen odaveszhetünk! Ha pedig bekövetkezik a tragédia – eltalálnak egy torpedóval –, néhány pillanatig tehetetlenül rázkódunk és forgunk a becsapódástól.

A Star Wars-filmekben Han Solo előszeretettel emlegeti a Millenium Falcont a galaxis leggyorsabb hajójaként. Bár a csempészből lett lázadó generális ilyen kijelentéseit nem árt némi fenntartásokkal kezelni, Solo állítása most félig-meddig fedi a valóságot: a Sólyom a hipertérben minden más űrjárművet maga mögé utasít, de az űrharcokban létfontosságú fénysebesség alatti tartományokban bizony lemarad a fürge elfogó űrvadászok mögött...

FÉNYSEBESSÉG ALATT

Transporter	20 MGLT
Csillagromboló	60 MGLT
B-Wing	60 MGLT
TIE Bomber	60 MGLT
Y-Wing	70 MGLT
Slave I	70 MGLT
Millenium Falcon	80 MGLT
X-Wing	80 MGLT
TIE Fighter	100 MGLT
TIE Advanced	105 MGLT
TIE Interceptor	110 MGLT
A-Wing	120 MGLT

FÉNYSEBESSÉG FELETT

Transporter	4 osztály
Csillagromboló	2 osztály
B-Wing	2 osztály
Y-Wing	1 osztály
Slave I	1 osztály
Millenium Falcon	0,5 osztály
X-Wing	1 osztály
TIE Advanced	4 osztály
A-Wing	1 osztály

Küldetések

Azt hiszem, mindenki egyetért velem abban, hogy a legutóbbi X-Wing epizód, a Balance of Power küldetései nem voltak éppen „haj, de könnyűek", jól látszott rajtuk, hogy úgy tervezték meg őket, hogy többen játszva, egymást kisegítve nyújtson kihívást a játékosoknak, éppen ezért az esélyünk egyedül szinte egyenlő volt a nullával. Az X-Wing Alliance viszont szerencsére elsősorban egyszemélyes küldetéseket tartalmaz, kicsivel többet ötvennél. Az első hetet még mint a kereskedőház lelkes és ifjú tagja vihetjük véghez, ezután csatlakozhatunk a lázadókhoz és repülhetünk a jobbfajta vadászokkal is, addig csak az YT-1300-ast (Millenium Falcon) és a 2000-est vezethettük. A küldetések csoportokra vannak felosztva, amelyek között a LucasArtstól megszokott minőségű animációkat láthatunk, amelyek a történet elmélyítését szolgálják. Néha még vissza kell mennünk a család főhadiszállására egy-egy küldetés erejéig, nem felejtjük el tehát a szállítmányozást. Érdekesség, hogy néha a

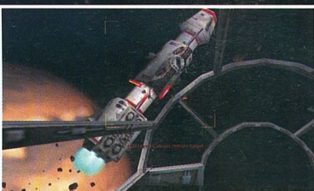
Vélemény

Most akkor kivel van az Erő? Egy biztos: a fejlesztőkkel ott volt, amikor ezt a zseniális játékot elkészítették számunkra. Jobban mondva, hogy ennek a zseniális játéknak a még jobb folytatását elkészítették számunkra. Mert ugyan lehet azt mondani, hogy ami Star Wars, az úgyis siker lesz, mindegy a népnek, hogy milyen, csak az ismert logo ott legyen a dobozon. Igen ám, azonban ez az állítás csak félig-meddig igaz. Hiszen azt a játékot meg is kell csinálni, és egyáltalán nem mindegy, hogy miként történik ez. Ellenpéldával is szolgált már erre a történelem (természetesen a Rebellionról van szó), az is Star Wars-játék, viszont messze nem váltotta be az elvárásokat, így hamar a feledés homályába merült a neve. Viszont az X-Wing Alliance annál inkább teljesíti az ígéreteket! Ha van még olyan játékos egyáltalán, aki még nem döntötte el, hogy vásároljon-e 3D gyorsítót, azt ez a játék száz százalékig meg fogja győzni. A játék grafikája lenyűgözően szép és részletes, tökéletesen beleélhetjük magunkat a játékba, amikor a zajos hangárban zajlik körülöttünk az élet, nagyszerű hangulatot varázsol a képernyőnkre. Az egyetlenegy problémám talán, hogy egy picit mintha ezek a küldetések is nehézre és főleg hosszúra (egy átlagos küldetés leggyorsabb végrehajtása is 13-15 percig eltart) sikeredtek volna, mondhatnánk erre a közhelyeket, mindennek ára van, esetleg semmi sincs ingyen, de miért mondanánk, amikor ez az egyetlen negatívuma a játéknak? Aki teheti, nézze meg, Star Wars-rajongóknak pedig egyenesen kötelező! Nem akarunk nagyon előreszaladni az időben, de gondolhatjuk, mit hoz majd a jövő. Valószínűleg egy TIE Fighter 2-t... Egy ilyen jó engine-nel bele sem merek gondolni, milyen hangulata lesz annak, amikor a sikeres küldetésről visszatérve berepülök TIE Fighteremmel a Victory II csillagromboló gyomrába megpihenni...(Minderre az Alliance-ben is adódik lehetőségünk – igaz, lázadó hajóval, de megéri egy kicsit elidőzni a csillagromboló belsejében, majd előrébb menve egy másik kijáraton tovább is repülhetünk...)

IWO













Millenium Falcon – az ezeréves sólyom



Amióta csak létezik az X-Wing-sorozat, mindenki arra vágyott, hogy kipróbálhassa Han Solo hajóját, a Millenium Falcont. Nem kell többé várni, az X-Wing Alliance lehetővé teszi ezt számunkra. A technikai adatai szerint rendelkezik egy külső radarérzékelővel, amely azelőtt jelzi az ellenséges hajók jelenlétét, mielőtt azok tudomást vennének a mienkről. A hajó belsejében rendkívül sok sunyi hely van, ahova el lehet rejteni 1 db Leia típusú hercegnőt meg egy kis csempészárut. Elsődleges fegyverzete két lövegtoronyból áll, amelyekből quad lézerágyú kandikál ki, valamint egy könnyű lézerágyú a pilótafülke aljára felszerelve. Az első repülések mindenkit meggyőzhetnek arról, hogy mégsem annyira jó ez a hajó, ahogyan azt a filmben el szerették volna hitetni velünk. Igaz, hogy nagyon gyors, hiszen maximum pajzsokkal és lézerekkel még mindig 120-szal repül (összehasonlításként: az X-Wing tempója ekkor 50 körül mozog), ha még ezeket is leszedjük, akkor 200 fölött száguld. Akció közben át lehet kapcsolni a lövésztoronyba, ilyenkor a robotpilóta kormányoz. Néha nagyon jól ki lehet használni, amikor a küldetés célja dokkolás egy kikötőben, hiszen amíg a dokkolás tart, a toronyból nagyszerűen tudjuk védeni magunkat. Űrharc esetén viszont kifejezetten rossz, ha össze-vissza kapcsolgatunk, mert egy idő után nem fogjuk tudni, hogy hol ki merre és miért. Mindent összevetve jó, hogy van és lehet vele repülni – bár én mindig is egy csillagromboló parancsnoki hídjára vágytam, de talán az én időm is eljön egyszer... „Minden hajónak a körzetben: az uralkodó nevében adják meg magukat, vagy elpusztulnak!"

MÁSIK VÉLEMÉNY

Szerintem a világnak eléggé elhanyagolható része nem ismeri a Star Wars univerzumot. De ha mégis létezik még ilyen, annak kiváló belépőt jelent ez a program ebbe a fantasztikus világba. Amikor elkezdtem a játékot, arra gondoltam, ez is csak egy „bénítsuk meg és lőjük szét"-stílust képvisel. Kellemesen csalódtam! A program sokféle újítást hozott. Már sokkal több tényezőre kell figyelni, mint eddig. Ami nekem legjobban tetszett, hogy a Millenium Falconnal szállítani is kell, nemcsak repkedni és lőni. A Rogue Squadron után most vissza kell térni a bonyolultabb szimulációhoz. Az átvezető filmekről érdemes megemlíteni a kifejezetten szép kidolgozást (bár ezt már megszokhattuk a LucasArtstól). A grafikán sokat javítottak, a zene is remekül illeszkedik az eseményekhez, a játékos teljesen beleéli magát szerepébe. Biztos vagyok benne, hogy aki még nem játszott e szinte hibátlan sorozat valamelyik tagjával, annak egy fantasztikus kalandot jelent. Aki pedig már igen, annak nem ezt a részt kellene kihagynia... Számomra csupán egyetlen kérdés maradt: vajon mikor jutunk el odáig, hogy egy csillagrombolót, esetleg magát a Halálcsillagot is irányíthassunk?

ZEROCOOL

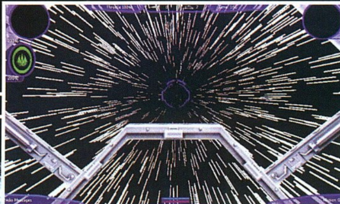
A LÁZADÓ ÉS BIRODALMI GÉPEK ADATAI

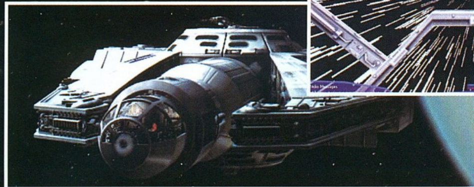
	A-Wing	B-Wing	X-Wing	Y-Wing
MÉRET	9,6 m	16,9 m	12,5 m	16 m
SEBESSÉG ŰRBEN	120 MGTL	60 MGTL	80 MGTL	70 MGTL
SEBESSÉG ATMOSZFÉRÁBAN	1300 km/h	960 km/h	1050 km/h	1000 km/h
KAPACITÁS	1 pilóta 40 kg rakomány	1 pilóta 45 kg rakomány	1 pilóta, 1 droid 110 kg rakomány	1 pilóta, 1 droid 110 kg rakomány
FEGYVERZET	2 lézerágyú 2 rakétavető	2 autoblaster, 2 protontorpedó-vető, 3 ionágyú 1 lézerágyú	4 lézerágyú 2 protontorpedó-vető	2 lézerágyú, 1 ionágyú 2 protontorpedó-vető

	TIE Fighter	TIE Bomber	TIE Interceptor	TIE Advanced
MÉRET	6,3 m	7,8 m	9,6 m	9,2 m
SEBESSÉG ŰRBEN	100 MGTL	60 MGTL	110 MGTL	105 MGTL
SEBESSÉG ATMOSZFÉRÁBAN	1000 km/h	800 km/h	1250 km/h	1200 km/h
KAPACITÁS	1 pilóta 65 kg rakomány	1 pilóta, 15 m³ raktér	1 pilóta 75 kg rakomány	1 pilóta 150 kg rakomány
FEGYVERZET	2 lézerágyú	2 lézerágyú, 2 rakétavető 2 protontorpedó-vető protonbombák, hőérzékelő bombák, aknák	4 lézerágyú	2 lézerágyú

TIPPEK

- Az űrharc titka – ha vadászgépekkel kell végezni – a gyors fordulás. Hajóink egyharmad sebességnél fordulnak a leggyorsabban, minél gyorsabban megyünk, annál lassabban fordulunk (leglassabban persze akkor megy a manőver, ha egyhelyben állunk).
- A célkeresztbe irányítva egy objektumot, a joystick második gombjának megnyomásával be tudjuk fogni azt. Rendkívül kényelmes ez olyankor, ha például át kell vizsgálni 30 konténert, mert így nem kell a T/Y gombokkal szenvednünk. Ha nyomva tartjuk a második gombot, közben jobbra vagy balra tudunk forogni űrhajónkkal.
- Küldetéseink során többször előfordul, hogy el kell pusztítani egy csillagrombolót. Azt mindenki tudja, hogy a két gömb alakú pajzsgenerátorát kell kilőni a sikerhez, de még ez is elég nehéz, anélkül hogy szét ne szednének minket a védelem lézerei. Ha viszont a háta mögül közelítjük meg, kicsivel a hajtóművei fölött (vigyázat, a hajtóműveitől ugyanúgy eléghetünk!), oda még Darth Vader fekete keze sem ér el, nemhogy a védelmi turbólézerek! Így sértetlenül kilőhetjük a csillagrombolót, csak arra kell vigyázni, nehogy a körülötte cirkáló TIE-osztagok kiszúrjanak maguknak...
- Ha a Millenium Falconnal repülünk, az X billentyűt lenyomva a lövegtornyok védelmi módba kerülnek, azaz ha ellenséges hajó, vagy torpedó ér a közelünkbe, arra automatikusan tüzet nyitunk. Nagyon hasznos menekülésnél, amikor el kell érni a hiperugrási pozíciót.
- Végül a mindenre érvényes yodai tanács: ***Ne próbáld; tedd!***





küldetések után hősünk különböző szuveníreket gyűjt be, amelyeket a család bázisának falaira aggat fel. Ilyenek például egy szétlőtt TIE Fighter pilótafülkéjének darabkái, egy cimboránk kaszinójából zsetonok vagy egy ránk támadó kalóz zászlaja. A küldetéseket igyekeztek egy kicsit színesebbé tenni, ennek az lett az ára, hogy sokkal kevesebb „dogfight" missziót repülhetünk (amelynek az a lényege, hogy minél több ellenséges pilótát küssünk a nyeregből) – bár köztudottan ez a fajta küldetés a legélvezetesebb.

A feladatok túlnyomó többsége azonban szállítmányozással kapcsolatos: vidd ezt oda, azt hozd el onnan ide, menekíts ki minél több konténert, fedezd a bepakolást... Ha pedig már a vége felé járunk a játéknak (egészen pontosan az utolsó küldetésnél), megtapasztalhatjuk az eddigi legszebb „Halálcsillag-szétverő" akciót! Az endori csata forgatagában játszódó küldetéshez nagyszerű hangulatot varázsolnak az eredeti, bedigitalizált hangok. A rádióban hallani például, amint azért rimánkodnak: Solo generális bárcsak szétszedné már a Halálcsillag pajzsait odalenn, a bolygón... Miután ez megtörtént, be kell repülnünk a galaxis legnagyobb fegyverének a gyomrába – erre eddig egyetlen X-Wing játékban sem volt lehetőségünk! Sőt, menekülés közben ide-oda cikázhatunk a Halálcsillag patkányjárataiban a minket üldöző TIE-vadászok elől...

Természetesen a többjátékos üzemmód itt sem maradhat el. Lehetőségünk van magunknak tetsző küldetéseket generálni, ahol beállítható a küldetés célja, saját kötelékeink mértéke, az ellenségé és még sok hasznos dolog. Ilyen módon tudunk csak a játékban birodalmi hajókkal repülni, kampány módban erre nincs lehetőségünk. Minden kétséget kizáróan sikerprogrammal van dolgunk, minden tényező emellett szól. A megjelenést jól időzítették, a mozifilm is rá fog tenni egy lapáttal az eladási statisztikákra, de anélkül is derekasan helyt áll a játék, hiszen szinte kizárólag nagyszerű részeket találhatunk benne. Éljen sokáig a szövetség!



TECHNIKAI JELLEMZŐK

92

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

X-WING ALLIANCE	
CONFLICT: FREESPACE	ZED 98/8 · 90%
WING COMMANDER PROPHECY	ZED 98/2 · 87%
X-COM: INTERCEPTOR	ZED 98/8 · 84%

Starsiege

Én, a robot

▼ Havas Interactive / Sierra / Dynamix

Az óriásrobotos játékok kedvelői igazán jó év elé néznek, hiszen mindhárom ilyen stílusú nagy sorozat (Heavy Gear, Mechwarrior, Earthsiege) következő epizódja a közeljövőben jelenik meg. Hogy hármójuk közül melyik a nyerő, azt még nem lehet eldönteni, de az első versenyző, a Dynamix által fejlesztett Starsiege már megérkezett. Lássuk, mit nyújt ez a program az óriásrobotos játékok megszállottainak!



Starsiege tulajdonképpen a Dynamix előző két robotos játékának – az Earthsiege 1-2-nek – a folytatása. A játék kezdetekor, mint kezdő pilóta jelentkezünk Harabec Weathersnek, az első Cybrid háború hősének a felhívására. Pretesun császár folyamatosan csökkenti a különböző kolóniákra (Mars, Plútó, Merkúr) jutó nyersanyagmennyiséget, annak érdekében, hogy a Földet minél jobban meg tudja erősíteni egy esetleges újabb Cybrid támadás esetén. Ezen döntése természetesen nem tetszik a kolóniákon dolgozó embereknek, és a Marson Harabec vezetésével szervezkedni kezdenek. Az események innentől kezdve már gyorsan peregnek: a császári rendőrség tisztogató akciókat indít a Marson, és minden olyan személyt, akit lázadónak tartanak, azonnal kivégeznek. Az esélyek a felkelők ellen szólnak, azonban bányászat közben egy különleges idegen technológiának a leírását találják meg, amelynek segítségével iszonyatos tűzerejű robotokat tudnak előállítani. Az esélyek kiegyenlítődnek, a lázadók pedig felveszik a küzdelmet a császári erőkkel.

A felkelők egy sikeres akciójuknak köszönhetően megölik a marsi rendőrség vezetőjét. A császár megtorlásképpen az egész földi flottát a Marsra küldi, hogy egyszer és mindenkorra véget vessen a lázadásnak. A támadókat Harabec testvére, Caanon vezeti, aki önként vállalkozott arra a feladatra, hogy elintézi bátyját. Miután a császári erők a Marsra érkeznek, a lázadók számára rosszra fordul a dolog, ám ekkor ismét valami váratlan történik. A közös ellenség, a Cybridek hirtelen megjelennek a semmiből, elfoglalják a Merkúrt, a Plútót és a Holdat, sőt, egyből megindulnak a Föld felé. Láthatóan csak arra vártak, hogy a földi seregek kimozduljanak otthonról és minden ellenállás nélkül megtámadhassák a Földet. A császár azonnal észreveszi hibás döntésének eredményét, és rögtön visszarendeli flottáját a Marsról, ám mire a Földre érnek, az ellenség már súlyos csapásokat mért a bolygóra. A Marson maradt császári erők és a felkelők hamar rájönnek, hogy csak együttes erővel képesek legyőzni a Cybrideket, így szövetséget kötnek...



Ez röviden a Starsiege kerettörténete, amely először nem tűnik valami igazán eredeti alkotásnak, azonban a játék közben kibontakozó sztori már kellően változatos ahhoz, hogy a játékost magával ragadja. A játékos a lázadók egyike, így az első néhány küldetésben a császári erők elleni bevetéseken kell részt venni, ám a Cybridek támadása után már az idegenek számítanak az első számú ellenségnek. Aki szívesebben lenne a Cybridekkel, annak sem kell elkeserednie, a játékban két kampány választható: az elsőben az emberek, míg a másodikban az idegenek oldalán kapcsolódhatunk be a konfliktusba. Mindenféleképpen érdemes az emberi kampánnyal kezdenünk, abban vannak az egyszerűbb, könnyebben teljesíthető küldetések, a Cybrid oldal már haladó pilótáknak készült. Minkét oldalon harmincegynéhány, eléggé változatos küldetést kell teljesítenünk.

A játék a kezdeti néhány „bemelegítő" küldetés után hamarosan igen nehézzé válik, jó néhány küldetésnek többször is neki kell rugaszkodnunk annak érdekében, hogy rájöjjünk, honnan támad az ellenség, milyen robotokkal, és ennek függvényében alakítsuk taktikánkat és szereljük fel harci gépezetünket. A Starsiege-ben a rendelkezésünkre álló alkatrészekből nekünk kell összeraknunk saját óriásrobotunkat. A különféle pajzsrendszerekből, reaktorokból, fedélzeti számítógépekből, fegyverekből és egyéb felszerelésekből rengetegféle gépezetet rakhatunk össze, nem kell – sőt! nem is szabad – a gép által felajánlott alaptípusokat elfogadni. Ahogy haladunk előre a sikeres küldetések teljesítésével, úgy jutunk hozzá egyre fejlettebb felszereléshez, bizonyos rang felett pedig már csapattársakat is kapunk, akik a csatákban lesznek a segítségünkre. A többieknek adható parancsok megfelelnek a hasonló stílusú játékokban megszokottakkal (támadj, állj, fedezz, kövess stb.), semmi igazi új-

donság nem szerepel közöttük. A többiek elég intelligensen végzik el a rájuk bízott feladatokat, igen látványos elterelő hadmozdulatokat érhetünk el néhány jól kiadott utasítással. Kár, hogy azt a formációt, amelyben csapatunk közlekedik, nem lehet megváltoztatni, a többiek mindig utánunk jönnek.

Csakúgy, mint saját csapatunk tagjai, az ellenség is intelligensen viselkedik a harctéren, egyetlen apró szépséghibától eltekintve: úgy tűnik, hogy még akkor is csak minket próbálnak megölni, ha nagyobb csapattal támadunk rájuk. Elég komikus, amikor társunk lövi az ellenséget, az pedig – ahelyett, hogy viszonozná a tüzet – egyenesen felénk rohan. Így nincs rá esély, hogy olyan igazi csata-hangulat alakuljon ki, mint például a TIE Fighterben, ahol ez remekül volt megoldva. Ha azonban eltekintünk ettől a hibától, meg kell állapítanunk, hogy a készítőknek kiválóan sikerült „belőniük" a számítógép által irányított robotok ügyességét.

mítógépeken lejjebb kell vennünk a grafikai részletességet, ami azonban a játékmenet rovására megy, hiszen ha nem látunk olyan messzire, akkor nem vesszük észre idejében a közeledő ellenséget…

Az irányítással már vannak kisebb problémák; a játékot a joystick/egér/billentyűzet bármilyen kombinációjával vezérelhetjük, ennek ellenére elég nehéz igazán jól működő kiosztást beállítani. Ennek a legfőbb oka az lehet, hogy a játékban körülbelül 60 féle dolgot kell bekonfigurálnuk. A legjobban egyébként a joystick-egér kombinációval lehet vezérelni a játékot, de sajnos egy harmadik kéz hiánya miatt nem igazán lehet az egyéb (a billentyűzeten helyet kapott) funkciókat elérni, így maradhatunk a hagyományos, Quake-es irányítás mellett. Az előre célzó műszer (amely az ellenség mozgása alapján számítja ki, hová is kellene lőnünk) nem működik tökéletesen, jobban járunk, ha szemünkre hagyatkozunk a csatában.

VÉLEMÉNY

A Starsiege egy remek játék, azonban néhány apró baki miatt pár embernek valószínűleg idő előtt elmegy tőle a kedve. A legfontosabb ezek közül a túlbonyolított és néha már a használhatatlanság határát súroló irányítási rendszer. Ha azonban túl tudunk lépni ezen, akkor egy kiváló óriásrobotos játékkal találkozhatunk. A sztori a kezdeti kliséparádé után igazán érdekfeszítővé válik, a nehéz küldetések pedig biztosítják, hogy ne lehessen hamar végigjátszani a játékot. Külön dicséret illeti a készítőket, amiért nem raktak a programba nehézségi szintet, így néhány elbukott küldetés után az ember nem könnyebbre állítja a játékot, hanem „csakazértis" megpróbálja még egyszer. A grafika remek, az aláfestő zene pedig legalább olyan színvonalas, mint amilyen a Quake II-é volt.

CARIS



Egy ilyen stílusú akció-szimulátor keveréknél a mesterséges intelligencia mellett a másik nagyon fontos tényező a grafika minősége. A Starsiege készítői itt is kitettek magunkért, mind a fegyver-, mind a robbanás-effektusok remekül sikerültek. A robotok mozgása jó, porzik utánuk a homok, a hóban otthagyják lábnyomaikat, a fény-árnyék hatások kiválóak. A terep kidolgozottsága igen részletes, gyakorlatilag kilométerekre előre lehet látni. A városokon belül az épületek rendesen ki vannak dolgozva. Ennek azonban ára is van: gyengébb teljesítményű szá-

A játék zenéjére és hangeffektjeire igazán nem lehet panasz. Az aláfestő muzsika kellemesre sikerült, nagyon jól illeszkedik a játék hangulatához. Külön említést érdemel, hogy az eligazítást tartó Harabec Weathers hangját Mark Hamill kölcsönözte. A fegyverek és a találati hangok jók, talán a robbanásokat lehetett volna kissé hangosabbra venni: még akkor is elég halkan szólnak, ha közvetlenül mellettük állunk. A program direktben támogatja az A3D-vel felszerelt hangkártyákat, ám emellett a DirectSound 3D-t is.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS 3DFX, TNT
MULTIPLAYER –

87

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

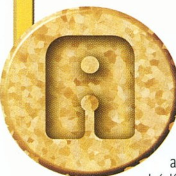
STARSIEGE	
SHOGO	ZED 98/11 · 90%
HEAVY GEAR	ZED 98/2 · 83%
WARGASM	ZED 99/3 · 82%

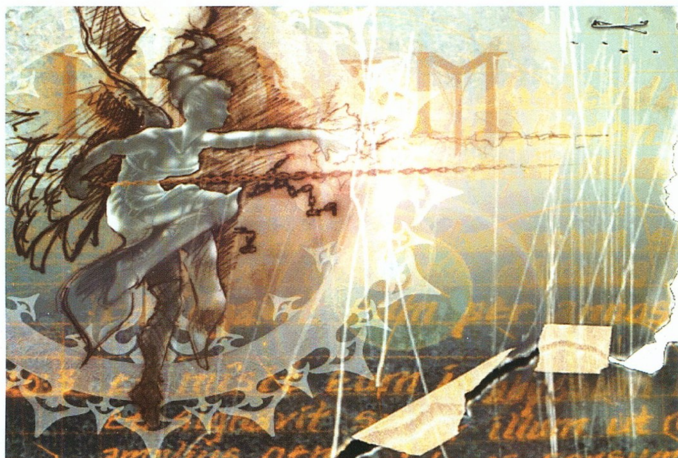
Requiem: Avenging Angel

Angyalbőrben minden kicsit más...

▼ 3DO / Cyclone Studios

El lehet felejteni azt az angyalkát, aki karácsonyra meglepetést hoz, hiszen megérkezett közénk a Földre Malachi, a Bosszúálló. Jobb kezében nem ajándékcsomagot tart, hanem egy géppisztolyt, mivel – immár másodszor – kitört az angyalok közötti „polgárháború". Az elsőnek a végét jól ismerjük, hiszen akkor kellett Lucifernek és társainak elhagyniuk a Mennyországot. A második azonban nem ér véget ilyen egyszerűen...





A játék valamikor a 21. században játszódik. Az emberiség folyamatosan fejlődik, felfedezték az űrutazást, s éppen arra készülnek, hogy meghódítsák a csillagokat és ami azon túl található. A Mennyben nem mindannyian fogadják kitörő örömmel azt, hogy az emberek előbb vagy utóbb személyesen is meglátogatják birodalmukat, ezért néhány lázadó angyal leereszkedik a Kreációra (így hívják ők a Földet), hogy az Úr szavait semmibe véve elpusztítsa az emberiséget. Ezek a lázadó angyalok lesznek a Kitaszítottak, aki az emberiség által megépített űrhajót, a Leviathant szeretnék felhasználni gonosz céljaikra, mégpedig úgy, hogy a Kreáción élő ártatlanok lelkét használják fel üzemanyagnak. Itt lép be a képbe Malachi, az utolsó arkangyalok egyike, akit az Úr és a Kiválasztottak (a jó angyalok) azért küldenek a Földre, hogy megállítsa a Kitaszítottak mesterkedéseit.

Az már a kerettörténetből is látszik, hogy a Requiem nem egy mindennapi játék. Habár leginkább a first person shooter kategóriába lehet beleerőltetni, de hamar kiderül, hogy a program mind stílusában, mind hangulatában más, mint a többi. A különleges stílusra egyből bizonyítékokat találunk, ha elindítjuk a játékot, ugyanis Malachi kalandjai a Káoszban kezdődnek, amely nem más mint a Purgatórium, ahol a gonosz lelkek az idők végezetéig szenvednek. Sajnos, a Kreációba vezető egyetlen út a Káoszon keresztül vezet, így Malachinak végig kell küzdenie magát ezen a birodalmon, ha meg akar érkezni a Földre... Már itt ízelítőt kapunk abból, milyen érzés angyalnak lenni és természetfeletti erőknek parancsolni. A játékban több, mint húsz különféle angyali képesség van. Ezek között szerepelnek olyan támadó képességek, mint például a tűzlabda vagy a villámcsapás, de tudunk pajzsot vonni magunk köré, gyorsabban haladni, világítani a sötétben vagy rövid ideig repülni is. Sőt, a Bibliából megismert képességeket is használhatjuk, sóvá változtathatjuk ellenfeleinket vagy sáskarajt bocsáthatunk rájuk. Hogy ne lövöldözhessünk állandóan tűzlabdákat, hősünk egy „műszerrel" rendelkezik, amely azt mutatja, hogy mennyire merítette ki képességeit. Ha használunk valamit, ez az érték csökken, ha eléri a nullát, meg kell várnunk, amíg megint feltöltődik. Ezek az angyali képességek azok, amelyek megkülönböztetik a Requiemet a többi first person shootertől, hiszen azokban legfeljebb a rendelkezésünkre álló fegyverarzenál különbözik egymástól. Természetesen a fegyverek itt is megvannak, pontosan ugyanazokat találhatjuk meg, mint az összes hasonló stílusú programban. Egy pisztollyal kezdünk, aztán jönnek a nagyobb kaliberű pusztító fegyverek, a shotgun, a géppisztoly, a gránát, a rakétavető és így tovább. Az angyali képességek azonban feldobják a fegyverek viszonylagos egyhangúságát, ráadásul gyakorlatilag ingyen vannak, hiszen „varázspontunk" feltöltődik egy idő múlva. Az ember hamar rájön, hogy mikor érdemes a fegyverekre hagyatkozni és mikor a képességeinket használni. A készítőket dicséri, hogy néhány helyen képességeink használatával tudunk csak továbbjutni.

Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarat nevében átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője és az elveszett gyermekek meglelője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok.

EZÉKIEL 25:17

VÉLEMÉNY

Amióta az első híreket meghallottam a játékról, azóta kísérem megkülönböztetett figyelemmel a Requiemet. Megérkezése után azonnal rávetettem magam, és meg kell hogy mondjam, nem csalódtam. Bár féltem, hogy a készítők nem merik vállalni a témával járó „kötelezettségeket", ám ők nem voltak szívbajosak, és igazán különleges és roppant hangulatos játékkal leptek meg minket. A grafika első osztályú, az angyali képességek behozása a játékba pedig igazi telitalálat! Hatalmas poénokat lehet elérni velük, elég ha csak a Feltámasztást próbáljuk ki. Egy megölt ellenségen használva, az azonnal a barátjává fogad minket, és addig segít nekünk, amíg meg nem hal megint. Nagyon jó, hogy rengeteg dialógus van a játékban, sok szereplővel lehet beszélgetni, akik általában jó tanácsokkal látnak el, vagy valamilyen feladattal bíznak meg minket. Egyetlen apró hiba tűnt fel nekem a játékban, nevezetesen az, hogy hősünk túl gyakran akad be a falakba és a tereptárgyakba, de ez csak megszokás kérdése, és semmit sem csökkent az élvezhetőségen. Egy érdekes kérdés azonban felmerül a játék témaválasztásával kapcsolatban. Kíváncsi vagyok, hányan fogják a játékot vallásellenes és hasonló jelzőkkel illetni. Amióta ugyanis a Magic: The Gathering kártyajátékot sátánistának bélyegezték az Egyesült Államokban, én már semmin sem csodálkozom...

CARIS

A program különös, egyedi hangulatáról már az első pályán meggyőződhetünk. A Káosz birodalma a készítők szerint nem áll másból, mint hosszan kanyargó vörös színű folyosókból, amelyek torz arcokból állnak össze. Néhány helyen megkínzott és megcsonkított – nem ritkán még mozgó, sőt, beszélő – testek lógnak a pulzáló és vértől csöpögő falról. Ha ehhez hozzávesszük a különös, túlvilági muzsikát, valamint a távolból hallatszó sikolyokat és összefüggéstelen, mégis valamilyen ritmussal rendelkező beszédfoszlányokat, könnyedén megállapíthatjuk, hogy a készítők nem szívbajosak, nyugodt lélekkel rendezhetnének horrorfilmet is, hiszen annyira torz, morbid és egyben felkavaró az összhatás. Ezek után megnyugtató is lenne, amikor rövid utazás után megérkezünk a Földre, ám hősünk szinte az összes angyali képességét elveszíti, amelyeket játék közben folyamatosan kap majd vissza. Ez a világ is borzalmas, azonban kissé máshogyan, mint a Káosz volt. Látszik, hogy a Kitaszítottak rendes munkát végeztek. Minden sarkon rendőrök állnak és az ártatlanokat motozzák, vagy éppen egy földön fekvő szerencsétlent rugdosnak...

Mivel ez egy first person shooter, nem maradhattak ki belőle az ellenségek sem. A Káosz birodalmában (ahová Malachi rendszeresen visszszatér) torz szörnyetegek, démonok és egyéb borzalmak támadnak hősünkre. A Kreációban emberi ellenfeleink vannak. Néhányan nagyon könnyen vannak felfegyverezve és páncélzattal ellátva, míg a többiek leginkább a karácsonyfára emlékeztetnek és rengeteg ólmot kell beléjük pumpálni, hogy elpusztuljanak. Néha az Kitaszítottak tagjaival is meg kell küzdenünk, ők a legkeményebb ellenségek a játékban, természetesen nekik is vannak angyali képességeik. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája elég jól sikerült. Igaz, képességeik elmaradnak a Half-Life egymást fedező kommandósaitól, de minden típusú ellenség más és más módon viselkedik: a szörnyetegek igyekeznek azonnal a torkunknak esni, a katonák pedig arra törekednek, hogy túlerőben legyenek, és ha tudnak, akkor megpróbálnak több oldalról is támadni.

A játék saját grafikai engine-t használ, amely igen látványos helyszínek megjelenítésére alkalmas. Leginkább a Monolith által készített LithTech engine-re emlékeztet, különösen a tűz- és a füstefeketek kezelésében. A program hatalmas textúrákat használ, amelyek igazán látványossá teszik a játékot. A Requiemben hatalmas nyílt terek és óriási épületek vannak, amelyek rendesen megdolgoztatják az engine-t, amely az esetek nagy részében igen jól vizsgázik, csak néha lassul le egy kicsit, de az sem túlságosan vészes. A fegyver- és varázslateffeketek igen látványosak, az ellenségek mozgásanimációja is jól sikerült. Különösen jók az árnyékhatások, néha előre jelzik, ha jön egy ellenség (ha a háta mögül jön a fény). A hangeffektek is megfelelő aláfestést nyújtanak a játékhoz, különösen a Káoszban hallható „túlvilági" hangok azok, amelyek igen jól sikerültek, de az sem rossz, amikor a sóvá változtatott ellenségek szétporladnak...

Itt az idő, hogy angyalként megmentsük az emberiséget a pusztulástól! Aki szereti a különleges hangulatú játékokat, annak mindenféleképpen ki kell próbálnia a Requiemet.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, GLIDE
MULTIPLAYER	2–16 JÁTÉKOS

90

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

REQUIEM: AVENGING ANGEL	
HALF-LIFE	ZED 99/1 · 94%
SHOGO	ZED 98/11 · 90%
TUROK 2	ZED 99/4 · 84%

Blood 2 Nightmare Levels

Még több vér

▼ GT Interactive / Monolith

Úgy tűnik, nincs olyan first person shooter játék, amely „megúszhatná" azt, hogy kiegészítő lemez jelenjen meg hozzá. A Quake II-höz már két ilyen mission pack is létezik, most jött ki a Wages of Sin, sőt, dolgoznak már a Shogo-kiegészítőn is. A tavalyi év egyik remek lövöldözős akciójátéka, a Blood 2 sem kerülhette el a végzetét, Nigtmare Levels címmel itt a folytatás a rajongók számára, akik esetleg kevesellték a vérfürdőt...





Egy mission packnek nagyon jónak kell lenni ahhoz, hogy ne csak a legelvakultabb rajongók, hanem mindenki szívesen játsszon vele. A Nightmare Levelsbe igyekeztek a készítők minél több újdonságot belezsúfolni annak érdekében, hogy ne csak egy újabb bőr lehúzásának tűnjön. Aki ismeri a Blood 2-t, annak a Nightmare Levelst sem kell különösképpen bemutatni, igazi vérfürdőre és gyilkolászásra számíthat, aki veszi a bátorságot és kipróbálja. Akinek azonban kicsit csalódást jelentett a Blood 2 és sokkal jobban szerette az első rész kissé lazább, „poénkodós" hangulatát, az is jól teszi, ha ráveti magát, a kiegészítőre, mert rengeteg olyan elem szerepel benne, amely a második epizódból kimaradt. Visszatértek a Blood első részéből megismert kultisták és poénok, de sajnos nem annyi, mint amennyit az ember szeretett volna. A legelső ilyen poén az, amikor az intróban Caleb és a többi kiválasztott sült kolbászt esznek a tábortűz mellett... A hangulat miatt a Nightmare Levels inkább a Blood I folytatásának tekinthető, sőt, háttértörténet is az első részhez áll közelebb, mint a Blood 2-höz: hőseink a már említett tábortűz körül eszegetnek, közben persze, mint jó horror-főszereplőkhöz illik, rémisztő történetekkel szórakoztatják egymást. Arra persze nem számítanak, hogy a mesélt történetek megelevenednek, és valóságban is át kell élniük azt, amit kitaláltak. Az egész természetesen ugyanolyan vérengzésbe torkollik, mint a Blood első vagy második részében...

Annak ellenére, hogy kicsit több a megoldásra váró rejtvény a Nightmare Levelsben, senki se számítson igazi fejtörőkre. A feladatokat csak „levezetőnek" szánták a készítők a gyilkolás közben. A szintek sokkal világosabbak, mint a Blood 2-ben, jobban hasonlítanak az első rész pályáihoz. Az azonban kis csalódást jelenthet, hogy semmivel sem nagyobbak, mint a második epizódban.

A másik dolog, amelyben a mission packek általában újdonságot szoktak jelenteni az alapjátékokhoz képest, azok a fegyverek. A Nightmare Levels sem kivétel ez alól, jó néhány új gyilkoló eszközt találhatunk a pályákon elszórva. Ezek nagy része átlagosra sikeredett, talán csak a Vulcan névre hallgató fegyver az, amely mindenkinek tetszeni fog. Kár, hogy az előzetes hírek alapján a legjobbnak tartott fegyver, a Flayer – amely nem más, mint egy láncra erősített kampó – nem igazán látványos és használható darab.

A Nightmare Levels a Blood 2 2.0-ás verziójára épül. Ha esetleg nem rendelkeznénk ezzel az update-tel, akkor fel is telepíti nekünk az újabb változatot. A 2.0-ás verzió újdonságai között szerepel a joystickok rendes kezelése, a javított multiplayer mód, és korunk legjobban terjedő mániájának, a 3D hangkeltésnek a támogatása. Az összes ismertebb 3D-s hangkártyát ismeri a program, és meg kell hagyni, egy Soundblaster Live! hangkártyával és négy hangfallal igazán remek dolgokat képes produkálni.

Én személy szerint nagyon élveztem a Blood 2-t, és nincs ez másképpen a Nightmare Levelsszel sem. Kicsit ugyan csalódást okozott, hogy kicsik a pályák és viszonylag rövid idő alatt végig lehet játszani a kiegészítőt. Tetszett viszont, hogy végre minden pálya előtt és után van – az engine-nel készített – átvezető animáció, ezúttal erre több időt fordítottak a készítők. A Nightmare Levels Blood-rajongóknak kötelező darab, segít átvészelni az időt a Blood 3 megjelenéséig...

CARIS

84

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK	
HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	CSAK 3DFX ÉS TNT
MULTIPLAYER	–

▶ ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS	
BLOOD 2 NIGHTMARE LEVELS	
BLOOD 2	ZED 99/1 · 87%
WAGES OF SIN	ZED 99/4 · 86%
QUAKE 2: GROUND ZERO	ZED 98/11 · 72%

KIMSOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h
Vidékre csomagküldést vállalunk!

Játékprogramok

101 Best Games 9. /10.	4 000,-/4 000,-
Abe's Exoddus /Abe's Oddysee	**10 990,-/4 990,-**
AH64-D Longbow /Apache	5 000,-/4 000,-
Aliens vs. Predator (Jön!)	**Hívjon!**
Alpha Centauri /Assassin 2015	10 990,-/5 000,-
Baldur's Gate /Mission CD	**10 990,-/ Hívjon!**
Battle Tank Simulator (Kiárusítás!)	2 000,-
Battle Chess Collection (Akció!)	**3 000,-**
Beast & Bumpkins	5 000,-
Broken Sword 1. / 2.	**5 000,-/9 875,-**
Caesar 2 / Caesar 3	4 500,-/7 990,-
Carmageddon 2	**7 990,-**
Championship Manager 3.	10 990,-
Chess / ChessMaster 6000	**2 250,-/7 250,-**
Civilization 2 + Command & Conquer	7 490,-
Civilization: Call to Power	**11 990,-**
Colin McRae Rally	9 990,-
Comanche 3 /Creatures 2.	**5 990,-/10 990,-**
Commandos Missin	6 990,-
Cyber 16 Pack (CM 5500, kártya stb.)	**10 500,-**
Dark Omen + Deadlock II	3 990,-
Delta Force	**10 990,-**
Descent Collection	4 490,-
Diablo / DIG (Akció!)	**5 500,-/4 000,-**
Dungeon Keeper Gold	4 990,-
Dungeon 2 / Earth 2140 Gold	**Hívjon! /4 995,-**
EF 2000 Evolution	7 375,-
European Air War	**9 990,-**
F1 Grand Prix 2. (Akció!)	4 500,-
F16 Agressor / F22 Raptor	**11 990,-/6 990,-**
Formula 1 (Psygnosis)	8 000,-
FIFA Soccer 99	**8 490,-**
Flashback	4 500,-
Gabriel Knight 2 (The Beast Within)	**4 500,-**
Gangsters / Grand Master Chess	8 490,-/4 500,-
Grand Prix Legends (Új!)	**9 990,-**
Grim Fandango	11 990,-
Half-Life / Heart of Darkness	**9 990,-/6 490,-**
Heretic II. (Új!)	9 990,-
Heroes of Might & Magic 3.	**10 990,-**
Indy Car 2.	3 745,-
Insurrection (StarCraft version)	**6 490,-**
International Rally Championship	5 990,-
InterState '76 / Iron Man - XO	**3 990,-/4 000,-**
Jack Orlando /Joint Strike Fighter	2 995,-/4 990,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	**9 990,-**
Jedi Knight Gold	11 990,-
Klik & Play (játék készjto) (Akció!)	**4 875,-**
Klingon Honor Guard (Új!)	11 990,-
Knights & Merchants (magyar)	**6 995,-**
Lands of Lore III.	Hívjon!
Las Vegas Casino Games (Kiárusítás!)	**1 500,-**
Larry Collection / Lego Island	6 500,-/6 000,-
Little Big Adventures 1. /2.	**4 500,-**
Logic Quest 3D	4 750,-
Lord of Realm II. /Lords of Magic	**7 000,-/5 500,-**
Lots of Board Games	2 250,-
Lucas Arts Archieves 2. /3.	**11 990,-/9 000,-**
Magic & Mayhem (Akció!)	9 990,-
Magic Carpet (Kiárusítás!)	**1 500,-**
Mahjong Gold / Max II	3 500,-/7 990,-
Mech Commander	**8 490,-**
Mega Pack 6 / 9. (10 – 10 CD)	8 000,-/ 9 250,-
Mega Race 2. / MotorHead	**4 990,-/5 490,-**
MotoRacer (Kiárusítás!)	5 500,-
MS Close Combat 3. (Russian Front)	**14 500,-**
MS Combat Flight Simulator (új!)	14 500,-
Myst (Kiárusítás!) / Myth II	**2 250,-/10 990,-**
NBA '99 / NHL '99	8 490,-/8 490,-
Need for Speed II SE / 3.	**3 990,-/ 8 490,-**
Pacific General	8 000,-
Phantasmagoria 2	**4 500,-**
Populous 3. (Akció!)	7 990,-
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	**4 990,-**
Power Slide / Primal Rage	10 990,-/3 000,-
Privateer 2.	**4 050,-**
Pro Pinball 2. – Timeshock	4 990,-
RailRoad Tycon 2.	**9 990,-**
Rally Bajnokság / Rayman 2.	2 490,-/4 990,-
Rebel Assault 2. / Recoil	**4 990,-/9 990,-**
Red Baron 2 / Rise of Triad	7 000,-/3 000,-
Requiem	**Hívjon!**
RoboRumble (magyar)	6 995,-
Settlers 2. (Akció!) / Settlers 3.	**3 740,-/7 990,-**
Settlers 3.0 Mission	4 990,-
Settlers 3.0 + Mission	**9 990,-**
SimCity 2000 SE /3000	4 990,-/10 990,-
SimEarth / SimIsle	**3 500,-/3 000,-**
SIN /Mission Pack	9 490,-/ Hívjon!
Sin Mission	**Hívjon!**
Star Trek Generations	4 000,-
Syndicate Plus Gold Ed.	**3 740,-**
StarWars Behind the Magic	10 990,-
StarWars X-Wing Alliance	**11 990,-**
StarWars X-Wing Collectors Series	10 990,-
StarWars X-Wing vs. Tie Fighter	**9 990,-**
SuperBike (új!) / Test Drive 5	10 990,-/10 990,-
Theme Hospital / Thief (új!)	**4 365,-/10 990,-**
Titanic – Adveture out of Time (Új!)	5 500,-
TOCA 2.	**Hívjon!**
Total Annihilation Commander Pack	11 990,-
Tomb Raider 3. / Toonstruck	**9 990,-/2 490,-**
Total Racing (3 autóverseny)	6 990,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	**5 990,-**
Turok 2. /U.S. Navy Fighters 97	11 490,-/4 990,-
UEFA Champions League	**11 900,-**
Unreal /Uprising Lead and Destroy	7 850,-/9 990,-
Vészhelyzet (Emergency) - magyar	**4 995,-**
Warcraft 2. / Wargames (Akció!)	4 750,-/6 240,-
World War II Fighters	**10 990,-**
X-COM Apocalypse /Interceptor	7 250,-/7 250,-

Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	**5 367,-**
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 928,-/5 367,-
American Space Exploration	**4 500,-**
Athén-Atlanta /Autók '90-98	2 990,-/5 000,-
Autó 98-99 (autókatalógusok)	**3 494,-**
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	5 488,-/4 500,-
Budapesti Állatkert	**6 263,-**
Cambridge Enciklopédia (magyar)	7 599,-
Compton's 99 Encyclopedia Deluxe Ed.	**5 250,-**
A család kedvencei: A kutyák	3 575,-
DK: Anne Hoopers Sex Guide	**8 625,-**
DK: Children's Encyclopedia	11 750,-
DK: Encyclopedia of Nature	8 625,-
Encyclopedia Britannica 99 Multim.	**41 750,-**
Erdély / Európa Atlasz '99	3 136,-/6 160,-
Élohelytípusok és társulások (Kossuth)	4 471,-
Éléstár /Emlosállatok	**5 600,-/4 928,-**
Explore YellowStone	4 250,-
Exploring Solar System	**4 500,-**
Fészkelo madarak Magyarországon	4 256,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	**5 990,-**
Grolier 1999 Multimedia Encyclopedia	4 250,-
Gyógynövények Magyarországon	**4 471,-**
Hadtudományi lexikon	6 608,-
Halak, kétéltuek, hüllok	**4 928,-**
Herbárium	4 471,-
Honfoglalás és Államalapítás	**4 023,-**
IBM World Book 99 Encyclopedia	5 750,-
IBM World Book Discoveries	**10 800,-**
Interactive World Atlas	5 500,-
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	**5 600,-**
Kvíz CD /KutyaTár (Akció!)	3 351,-/5 600,-
Magyar zenetörténeti kalauz	**4 990,-**
Magyarország Autóatlasz	5 869,-
Magyarország madarai	**3 799,-**
M.o. növényei - Legszebb vadnövényeink	4 471,-
Magyarország gombái	**4 984,-**
Mikszáth Kálmán összes muvei	5 600,-
Mondial '98 (magyar futball VB lexikon)	**5 544,-**
MS Autoroute Express 2000 Europe	22 000,-
MS Encarta 99 Encyclopedia	**10 750,-**
Muvészeti lexikon	5 992,-
Nagy képes világtörténet	**5 600,-**
NASA - Az urkutatás története (2 CD)	6 899,-
National Geographic (80-as és 90-es évek	**14 990,-**
Növénytan / Pop Lexikon	7 168,-/ 5 990,-
Pallas Nagy Lexikona (Akció!)	**8 848,-**
Révai Nagy Lexikona I. /II.	2 990,-/3 390,-
Találmányok és feltalálók	**7 599,-**
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	13 328,-
USA National Parks	**3 000,-**
Úton 1. /2. (Kresz-oktató)	1 344,-/5 990,-
Utazás a csillagok között	**4 471,-**
Utazás a Naprendszerben	4 471,-
Verstár '98 / Vicctár	**7 168,-/3 349,-**
II. Világháború /Világatlasz '99	6 888,-/6 272,-
ZOO Kittenberger	**4 250,-**

Oktató és mese CD-k

Ludas Matyi /Macskafogó	**3 000,-/3 500,-**
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	3 000,-/3 000,-
ABC Professzor /A tudás vára I.	**5 900,-/4 750,-**
Hupikék Törpikék 2. (Tanuljunk a törpökkel)	7 438,-
Irodalom felkészíto érettségire	**5 376,-**
Játszóház / Manóka-Land	5 500,-/5 300,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	**5 300,-/5 300,-**
Matematika kalauz (középisk. részére)	5 990,-
Matematika felkészíto érettségire	**5 376,-**
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosök	4 390,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	**4 390,-**
Multimedia Workshop (video film készítés)	4 875,-

Nyelvoktató CD-k

Angol kiejtésiskola	4 300,-
Angol-magyar iskolai szótár	**7 728,-**
Angol-magyar muszaki szótár	17 248,-
Angol-magyar Országh nagyszótár	**17 248,-**
Angol-magyar, m.-a. hangosszótár	8 848,-
Angol-magyar, m.-a. beszélo szótár	**5 992,-**
Anyanyelvi könyvespolc CD	8 848,-
Asterix, az angoltanár 1. /2.	**3 500,-/3 500,-**
ClipDIC English 1. /2.	4 300,-/4 300,-
Francia-magyar szótár	**15 568,-**
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 704,-
Interaktív Kis Angol Nyelvtan	**3 472,-**
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	3 575,-
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	**5 300,-**
Manó Angol /Manó Német	5 300,-/5 300,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	**4 368,-**
Német-magyar hangosszótár	13 328,-
Német-magyar kéziszótár	**7 728,-**
Nyelvstúdió sorozat tagjai	4 928,-
Orosz-magyar nagyszótár	**22 288,-**
Tell Me More angol/német 1./2.	**9 250,-**
Learn to Speak English OEM	9 875,-

A közölt árak tartalmazzák a 12, illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16^{30}
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy az Interneten: www.datanet.hu/kimsoft

Lands of Lore III

Lélekvesztő a Bölcsesség Földjén

▼ Electronic Arts / Westwood Studios

Harmadik részéhez érkezett a Westwood cég leghíresebb szerepjáték-sorozata, a Lands of Lore. Az első rész kitörő sikere után óriási várakozás előzte meg a másodikat, amely hosszas vajúdás és a kiadási dátum állandó eltolása után került az üzletekbe, és igencsak vegyes fogadtatásban részesült. A Westwood „megszokott" késéseihez képest meglepő teljesítmény tehát, hogy sikerült tartaniuk ígéretüket, és a harmadik rész alig másfél év várakozás után már meg is jelent. Vajon a szkeptikusoknak lesz-e igazuk és a Lands III összecsapott munka, vagy a rajongók reményeinek megfelelően, az előző részekhez méltó alkotás?



Nem büszkélkedhetnek különösen boldog gyermekkorral a Lands of Lore-játékok hősei: míg az előző rész főszereplője egy gonosz boszorkány átokkal sújtott mutáns fia, a legújabb részben Coppert, egy Gladstone-i nemes dracoid nőtől származó fattyú fiát alakítjuk. Coppert szégyelli az apja, és fiútestvérei rosszindulatának hatására sem nagyon törődik vele, aztán amikor úgy tűnik, hogy végre kibékülnek, egész családját pokolkutyák mészárolják le. Copper ugyan életben marad, de





lelkét „kiszabadítja" testéből egy vérengző kutya, és életét csak Dawn, a mágusnő varázserejének köszönheti. Elrabolt lélekkel azonban Gladstone földjén sem élet az élet, és a fiúnak útra kell kelnie, hogy megtalálja spirituszát.

RPG ligth vagy 100% tiszta RPG?

Sokan kritizálták azért a Lands of Lore II-t, mert az első résszel ellentétben nem volt igazi szerepjáték: alig volt benne fejleszthető tulajdonság, a kézi/távolharc gyakorlatilag az egérrel való frenetikus kattintgatáson alapult, és a mágiát is igencsak alapszinten oldották meg. A fanatikus szerepjátékosok azon fanyalogtak a leginkább, hogy nem egy csapatot, csak egyetlen karaktert irányíthattak, és a történet sem a szerepjátékokra jellemző küldetésekre bomlott, hanem azoknál jóval lineárisabb volt. Míg az első részben jócskán kellett irtani a csőstül ránk támadó ellenséget, a másodikban alig akadt néhány agresszív szörnyeteg. A Guardians of Destiny leginkább egy kalandjátékra hasonlított – állították ingerülten azok, akik az RPG-k klasszikus hagyományain nevelkedtek.

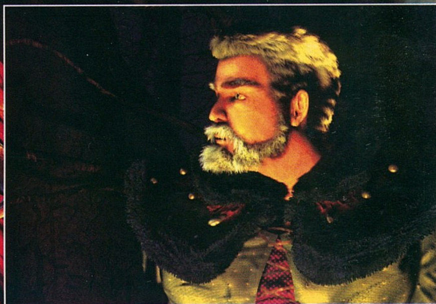
A Lands of Lore III-at betöltve első pillantásra szinte semmi sem változott: maradt a régi irányítás – ismét egy karaktert kontrollálhatunk (aki ráadásul eléggé hasonlít a Guardiansből megismert Lutherre...), és a játékmenetben sem találhatunk semmi forradalmi változást. A harc a jól ismert üsdvágd, a mágia sem változott túl sokat: eleinte egy fia varázslatot sem ismerünk, kicsit később is csak egy-kettővel lehetünk gazdagabbak.

Pályaválasztási tanácsadó kezdő szerepjáték karaktereknek

Szerencsére a Lands III-ban jóval több RPG-vonást fedezhetünk fel és sokkal összetettebb játékmenetre számíthatunk, mint elődeiben. Bár a történet során csak egyetlenegy karaktert – Coppert – irányíthatunk, mi szabhatjuk meg, milyen irányba fejlődjön. Még a játék elején eldönthetjük, hogy Copper a négy szövetség közül melyikhez lépjen be: hála Dawn mágusnő közbenjárásának, a papok, a mágusok, a harcosok és a tolvajok szervezete tárt karokkal várja hősünket. Választásunk a játékmenetet is befolyásolja, hiszen míg harcosként leginkább karunk (egérgomb-nyomkodó ujjunk) erejére támaszkodunk, a mágusi pályát választva varázslatainkkal távolról béníthatjuk le az ellenséget – közelharcban viszont gyengébbek vagyunk. Aki papi babérokra pályázik (a fantasy világok hagyományos „orvosai"), az tudja a leghatékonyabban gyógyítani az ellenség csapá-

sai okozta sebeket, a tolvajok pedig – ha nem is lesznek olyan profik, mint Garret, a Thief: The Dark Project hőse – a legmakacsabb zárakon is átjutnak, és ellenfelüket akár egyetlen jól irányzott tőrszúrással is leteríthetik.

Ha sokfajta képesség birtokosaivá szeretnénk válni, akkor több céhbe is beléphetünk. Így



párhuzamosan fejlődve akár mind a négy kaszt tulajdonságait elsajátíthatjuk, viszont Copper sokkal lassabban tanul, és lesznek olyan speciális tanok is, amelyeknek csak azok juthatnak birtokába, akik csak egy szövetségbe léptek be.

Lelketlen küldetések

A játék végső célja természetesen az, hogy Copper visszaszerezze elrabolt lelkét (ezzel az ősrégi SSI-játékra, a Curse of the Azure Bondsra emlékeztet). Szerencsére a történet sokkal kevésbé lineáris, mint az előző rész. Ebben igen nagy szerepe van a rengeteg mellékküldetésnek, amelyeket foglalkozásunk (mágus, tolvaj stb.) alapján céhünktől vagy más nem-játékos karaktertől kapunk. Természetesen minél több szervezetnek vagyunk tagjai, annál több mellékküldetést kapunk, de lesznek olyan speciális missziók is, amelyeket csak azok kaphatnak meg, akik csak egy szervezetbe léptek be. A program szerepjáték jellegét erősíti, hogy a feladatokat bármilyen sorrendben elvégezhetjük.

Copper kis piros könyve

Az elvállalt missziók listáját könyvünkből bogarászhatjuk ki – végrehajtásuk után Copper egy tollvonással áthúzza őket. Így egyrészt nem kell azon aggódnunk, hogy a párbeszédek során elfelejtkezünk a szóban forgó küldetésről, másrészt gyönyörködhetünk a már végrehajtottakban.

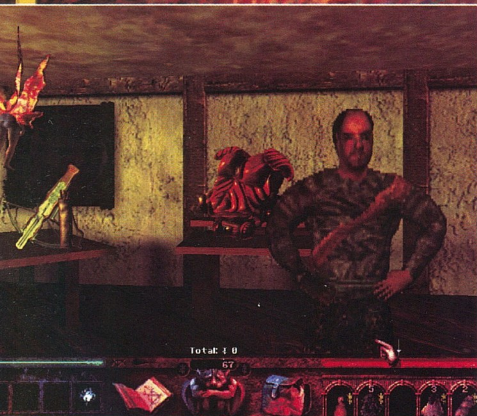
Mellesleg itt találhatjuk meg az összes párbeszéd leírását is, ami rendkívül hasznos, tekintettel arra, hogy a Westwood már megint nem feliratozta játékát...

Ahogy előrehaladunk a játékban, Copper újabb és újabb rova-

tokat jegyez be könyvébe (új tárgyak, fegyverek, mágikus praktikák és papi varázslatok, megjegyzések stb.). Ha valamilyen fontos új tárgyat talál vagy esemény történik, Copper azonnal bejegyzi a megfelelő rovatba. Bizonyos tárgyakhoz (pl. fegyverek, élelmiszerek stb.) próba vagy kóstolás alapján újabb kommentárokat fűz, úgyhogy érdemes minden birtokunkba jutott eszközt kipróbálni. Itt találjuk még a térképet is, ami szinte teljesen megegyezik az előző részben megismerttel: a felfedezett területet folyamatosan rajzolgatja helyettünk Copper, és a legfontosabb helyszíneket is szorgosan bejelöli és feljegyzi.

Testkontroll

Ebben a részben is nagyon fontos szerepe van a különféle élelmiszereknek, varázserőnket növelő mágikus vagy gyógyitaloknak, bogyóknak, mérgeknek. Ha nem kap enni, Copper először megjegyzi, hogy most már harapna valamit, aztán egy idő után elkezd komolyan siránkozni, hogy azonnal adjunk neki enni, különben éhen hal. Ha tovább éhezik, hősünk legyengül – csapásai erőtlenné válnak –, végül tényleg éhen pusztul. Szerencsére a játék során rengeteg ételt találunk, úgyhogy Coppernek szinte sohasem kell éheznie. Annál kevesebbet lelünk viszont az igazán hasznos mágikus erejű füvekből, itókákból: ezeket nekünk kell kotyvasztanunk mindenféle recept segítségével, amelyeket Copper szintén automatikusan feljegyez könyvecskéjébe.





Gladstone-ban true color a naplemente...

A legkevesebb változás a játék grafikus engine-jét érte: az az érzése az embernek, hogy a Lands II Direct3D-s fejlesztése óta nem is nagyon nyúltak hozzá... Ennek megfelelően a textúrák elmosását és néhány tükröződési- és vízeffektet leszámítva 3D kártyánknak nem lesz túl sok dolga. Mivel RPG-ről van szó, ezt még el is nézné az ember, elég zavaró viszont, hogy a vektorok geometriája valahogy furcsára – túl szélesre – sikeredett, és az erdőkből, bokrokból már megint csak elmosódott, lapos maszszát látunk. Ennek ellensúlyozásaként a színfelbontás 32 bites lett, ami a vérszegény 3D-s effekteket is feldobja – és a 3Dfx Voodoo tulajok nagy örömére Glide-os verzió még gyorsabb és látványosabb!

Az átvezető moziknál teljesen más technológiát alkalmaztak az előző részhez képest: míg ott igazi színészek játszották el a szerepek legnagyobb részét, a Lands III-ban csak számítógépes animációval találkozhatunk. Akik játszottak a Blade Runnerrel, azok biztosan hamar felismerik a Voxel 2-es technológiát, amely úgy látszik, a Westwood favoritjává vált. Ennek előnyei és hátrányai most is látványosan jelentkeznek: megdöbbentően profi a „színészek" mozgása, mimikája, de az igazi főszereplő sajnos megint nagyon pixeles...

RPG-sztárok forgatagában

A számítógépes szerepjátékok jelenlegi ásza, a Baldur's Gate igencsak magasra állította a mércét, és a Lands of Lore III készítői nem is igazán akarták felvenni vele a versenyt. Copper kalandjai inkább azoknak szólnak, akik a klasszikus szerepjáték-szabályok alkalmazása és a hatalmas bejárható világ mellett igényes történetre is vágynak. Emellett azért a történet sem vetekedhet a Raymond E. Feist regényei alapján és aktív közreműködésével készült Return to Krondoréval – a Lands III-ban elsősorban egyensúlyt próbáltak teremteni a sztori kidolgozása és a hagyományos szerepjáték-elemek alkalmazása között.

Annak ellenére tehát, hogy a Guardians of Destinyhez képest jobban feldúsították RPG-elemekkel a harmadik részt, a „hardcore" szerepjátékosokat és Baldur's Gate-rajongókat valószínűleg nem hódíthatja el kedvenc programjuk elől a Lands of Lore III, és azoknak is csalódást jelenthet, akik abban reménykedtek, a harmadik rész végre visszatér az első rész gyökereihez. Aki viszont szereti a mesés hangulatú, kalandos akció-szerepjátékokat nagyszerű animációkkal fűszerezve, az jó néhány éjszakát tölt el Copper csizmájában Gladstone poros útjait róva...

VÉLEMÉNY

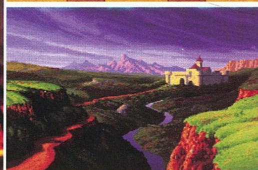
Amikor először pillantottam meg a játékot, kicsit szomorúan konstatáltam, hogy a bevezető animáció sokkal kevésbé látványos, mint a második részé volt annak idején. A 3D engine-t megszemlélve egy hátam mögött álldogáló first person shooter-rajongó cinikusan kijelentette, hogy ennél még a Quake első része is többet tudott. Annak ellenére, hogy ezt túlzásnak tartom, sajnos el kell ismernem, hogy a Westwood – igencsak kényelmes módon – szinte semmit sem javított a grafikus motoron. Nem tudom megérteni, hogy ha egy Half-Life-hoz vagy egy Sinhez meg tudták vásárolni a Quake II engine-jét vagy a Klingon Honor Guardhoz az Unrealét, akkor a Westwood miért nem tudta vagy akarta ugyanezt megtenni?!

A saját engine nemcsak szögletes és elmosott lett, de 640x480-as grafikánál nagyobb felbontásban még egy Riva TNT-vel vagy egy AGP-s Matrox G200-zal felszerelt Pentium II 450-en is szaggat! A másik szigorú kritikát a Voxel 2-es technológia kapja: ugyan tényleg a végletekig élethű a szereplők mozgása, a külső környezetben közelítve hozzájuk, akkora pixeleket hordanak, amekkorákat csak a rosszemlékű Descent To Undermountainben láthattunk. E két kirohanás után, azt hiszem, mindenképpen le kell szögeznem, hogy a Lands of Lore III egyébként nagyon jó! A mesés történet izgalmas, fordulatos, a szerepjáték-elemek, ha nem is Baldur's Gate-szintűek, de gondosan kidolgozottak, a küldetések érdekesek és jól illeszkednek a történet egészébe. Nagyszerű ötlet, hogy mi magunk választhatjuk meg melyik szövetségbe lépjünk be, és később sem vagyunk egyetlenegyhez kötve – a történet során bármikor csatlakozhatunk egy másikhoz is.

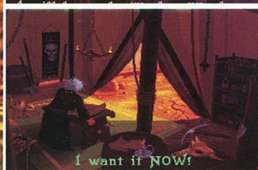
Bár a Lands III-at nem valószínű, hogy éveken keresztül, mint minden idők egyik legjobb RPG-jét emlegetik majd, azért az 1999-es év első igazán jelentős szerepjátéka lett, és nagyszerű hangulatának köszönthetően még sokáig a monitor elé fogja szögezni a stílus rajongóit.

BAD SECTOR











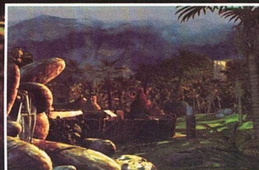
Egy kis Land of Lore-történelem

Nagy meglepetést okozott a játékosok körében a Westwood, amikor 1992-ben bejelentette, hogy kilépnek az SSI berkeiből, és ahelyett, hogy befejeznék a hatalmas sikert elért Eye of the Beholder-szériát, a Virgin Interactive fennhatósága alatt saját sorozatot indítanak Lands of Lore címmel. Az SSI kénytelen-kelletlen saját programozókkal fejezte be az előző két részhez képest jóval gyengébbre sikeredett EoB3-at, így nem jelentettek túl nagy konkurenciát a hasonló játékelemekből építkező, de sokkal látványosabb grafikájú (a játék intrója akkoriban elképesztően szépnek számított) és igényesebb történettel rendelkező 1993-as Lands of Lore-nak. A program hatalmas sikert aratott, és óriási várakozás előzte meg a folytatást is. A Westwood a második részt '95 karácsonyára ígérte, és szokása szerint a kiéhezett közönséget egyfolytában látványos animációval hergelte. Jellemző, hogy annyira biztosnak tűnt a megjelenési időpont, hogy '95 decemberében néhány magyar üzlet már fel is vette az árlistájára, hogy már lehet is kapni a programot, a tömegesen beáramló vevőket pedig biztosították, hogy a jövő héten már a polcokon lesz az áhított doboz...☺

Aztán két évig néma csend honolt Lands-téren, úgyhogy amikor 1997 végén végre mégiscsak megjelent, a legtöbben már le is mondtak róla. A hatalmas költségvetéssel elkészült Guardians of Destiny igencsak vegyes érzelmeket váltott ki: a kezdő szerepjátékosok és az interactive movie-k rajongói értékelték a leegyszerűsített szerepjáték-elemekkel rendelkező játékmenetet és a látványos, renderelt és valódi színészekkel elkészített animációkat, de azok a szerepjátékosok, akik még emlékeztek az első részre, hatalmasat csalódtak benne. Mindenki elégedetlen volt a játék 3D enginejével, aminél a legtöbb first person shooter jobbat nyújtott. Végül kiadott a Westwood egy D3D-s upgrade-et, de ez már egy kicsit „eső után köpönyeg"-effektus volt.

Ezek után a legtöbben szkeptikusan legyintettek arra a hírre, hogy a harmadik rész másfél év múlva kész lesz – a megjelenést 2001-re prognosztizálták.

Most, hogy végre itt van a Lands III, már csak az a kérdés, hogy nem vadította-e el a rajongókat az, hogy annyit kellett várni a második részre, és végül mégis akkora csalódást okozott nekik...











88

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

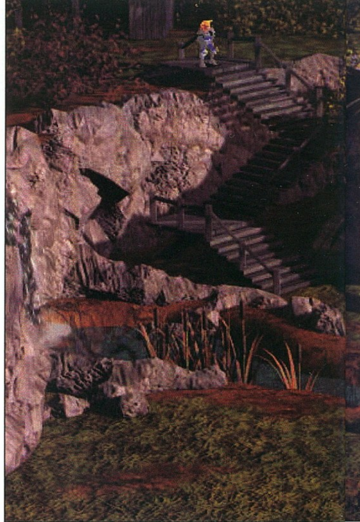
ÖSSZEHASONLÍTÁS

LANDS OF LORE 3	
LANDS OF LORE 2	ZED 98/1 · 90%
BALDUR'S GATE	ZED 99/2 · 91%
MIGHT AND MAGIC 6.	ZED 98/6 · 91%

Silver

Nem mind ezüst, ami fénylik

▼ Infogrames



A Silvert megjelenése előtt – az előzetes hírek alapján – a Final Fantasy VII-hez és a Diablóhoz hasonlították sokan. Lássuk, mennyire képes megfelelni az Infogrames alkotása egy ilyen összehasonlításnak, hiszen köztudomású, hogy ez a két program a valaha megjelent legsikeresebb játékok közé tartozik.

So this is the Great Library. Do you know much about this place?

Your skills leave a lot to be desired.

We'll search the outskirts of town and ensure that no-one attempts to evade their duty.

There they are...Comehem



A program háttértörténete a Final Fantasy VII-hez hasonlóan játék közben bontakozik ki igazán, az első néhány óra eseményei lényegében az intrónak felelnek meg. A Silver nem más, mint a játék világának – igen idős – királya, akiről a lakosok úgy tudják, hogy éppen nősülni (?) szándékozik. Ehhez egy igazán szokatlan módszert talál ki, amellyel kellően magára haragítja a lakosságot: az életkoruk alapján szóba jöhető valamennyi nőt összegyűjti, így a legegyszerűbb a párválasztás: egyszerűen csak meg kell tekintenie a választékot. A lakosok azonban nem is sejtik, hogy Verdane szigetén Silver fia, Fuge nem azért tart „nőgyűjtő" akciót, hogy apjának megfelelő párt válasszon, hanem azért, mert a király a gonosz istenség Apocalypse kedvében szeretne járni. Azt reméli, hogy ő lehet Jarrah világán Apocalyspe helytartója, az eddiginél is nagyobb hatalomra téve így szert. Főhősünk, David is a sziget lakója, felségét az orra elől rabolják el, s ő ezt nem tudja megakadályozni. Követi a rabókat, de késve érkezik a kikötőbe, ahol a nőket szállító hajó már csak a távolban látható. Mivel hősünk nem tudja, mitévő legyen, az erdőben számkivetettként élő lázadókhoz fordul segítségért. David megtudja, hogy Silver egyféleképpen győzhető le: meg kell keresnie a nyolc varázsgömböt, amelyeket egy ősi, már kihalt faj készített több száz évvel ezelőtt. Sajnos a varázstárgyak lelőhelye ismeretlen, az évszázadok alatt szétszóródtak a birodalomban. David egyetlen reménye, hogy megtalálja a nyolc gömböt és segítségükkel legyőzze Silvert...





Kevesen tudják, de a Silver négy és fél évig (!) készült. A készítők eredeti elképzelésében egy platformjáték szerepelt (a Heart of Darknesshez hasonló), de az idők folyamán a Silver egy „csöppet" átalakult: mind külsőleg, mind tartalmilag. Az Infogrames programja leginkább a japán stílusú manga-RPG-k azon csoportjára emlékeztet, amelyben nem körökre osztott harcrendszer van, hanem valós idejű, amikor a játékos ügyességének döntő szerepe van a csata kimenetelére. A Silver kimondva-kimondatlanul nagy sikert aratott a konzolokon, PC-n pedig leginkább az ismeretlen Zelda-sorozathoz lehetne hasonlítani leginkább. A játék grafikájáról az embernek rögtön a Final Fantasy VII jut eszébe, hiszen a világ megjelenítése kísértetiesen emlékeztet arra, amelyet a Squaresoft a – már klasszikusnak számító – programjában alkalmazott. Az előre renderelt háttereken (amelyeket a Silverben egyébként 3D Studióval készítettek el) poligon-figurák mozognak. A kameranézet helyszínről-helyszínre változik: oldalról, felülről, de van olyan hely is, ahol madártávlatból követhetjük az eseményeket. A helyszínek kellően változatosak, húsz különböző fajta nagyobb terület van a programban, amelyek között helyet kapott egy mocsár, egy félig-meddig elhagyatott ősi könyvtár, egy kolostor, egy börtön, a halottak birodalma és egyéb ehhez hasonló, a fantasy játékokból már igen jól ismert helyek. A grafika minőségére jellemző, hogy a programon dolgozó nyolc grafikusból hat csak a háttereket készítette (a maradék két munkatárs az karakterek animációján és az intrón tevékenykedett)...

Már említettem, hogy a harcrendszer az, amelyben a program leginkább különbözik a Final Fantasy VII-től. Csakúgy, mint a japán stílusú RPG-kben, a játék elején maga a program magyarázza el a harcrendszer alapjait. Egyébként alapvetően kétfajta módszerünk van a csaták lejátszására (kár, hogy ezek egyike sem elégíti ki azokat a játékosokat, akik már kipróbálták a Final Fantasy remek rendszerét, ahol igazi taktikázásra adódott lehetősünk). Az első – egyszerűbb – módszer az, amikor rákattintunk arra az ellenségre, akit meg szeretnénk ütni. Ilyenkor hősünk vagy odamegy és rásóz egyet a szerencsétlen ellenségre a kardjával, illetve ha távolsági fegyverrel rendelkezik éppen, akkor odalő egyet. Ez a módszer valószínűleg Diablo-fanatikusoknak tetszik majd a legjobban, hiszen leginkább arra emlékeztető klikkelőbajnokság az, ami igazán eredményre vezet. Szerencsére van egy második módszer is, amely nem sokkal bonyolultabb, de jóval változatosabb és látványosabb. Ilyenkor a tűzgomb megnyomásának pillanatában el kell húznunk az egeret valamilyen irányba, és hősünk ehhez a mozgáshoz hasonlót próbál véghezvinni a kardjával. A Die By The Swordra emlékeztető technika egészen ügyesen lett megoldva, kár hogy fél óra játék után rá lehet jönni, melyik a leghatásosabb módszer, amelynek segítségével nem nagyon tud az ellenség a közelünkbe férkőzni.

Főszereplőnk, David, mint minden jólnevelt játékhős igyekszik minden tárgyat magával vinni, ami mozdítható. A hátizsákjában a tárgyak típusuk szerint vannak elosztva, külön helyre kerülnek a közelharci fegyverek, a pajzsok, a varázsitalok és az élelmiszerek. Van egy remek áttekintő táblázat is a programban, amelynek segítségével pofonegyszerű kiválasztani, hogy mindig a legjobb fegyver vagy pajzs legyen nálunk, mivel ezen a képernyőn az összes nálunk levő tárgy áttekinthető. Hősünk kalandjai során a hagyományos RPG-khez hasonlóan lép szintet és fejlődnek tulajdonságai, de azokkal ellentétben nem tapasztalati pontot kap, hanem a játék előre meghatározott pontjain újabb képességeket szerez.

A játék zenéje nagyon atmoszferikus, jól illeszkedik az adott helyszín hangulatához. Ez nem véletlen, hiszen a program zeneszerzője csak azután kezdett hozzá az adott muzsika megkomponálásához, miután az összes – az adott területhez tarozó – grafikát megtekintette. A hangeffektek és a szereplők hangjai is igen jól sikerültek, de az utóbbival van egy kis probléma. A szöveget vagy elmondják a szereplők, vagy ki lehet íratni a képernyőre, de a kettő együtt nem megy...

Az előzőekből kiderült, hogy a Silver – a japán RPG-khez hasonlóan – olyan alkotás, amelyet nem lehet valamilyen stílus keretei közé beleerőltetni. A harc az akcióhoz áll a legközelebb, a helyszíneken való mozgás és a rengeteg sztori egy kalandra emlékeztet, az egésznek mégis szerepjátékhangulata van. Aki szereti a fantázia birodalmában játszódó történeteket, az próbálja ki a Silvert, minden bizonnyal bele tud feledkezni a programba.

VÉLEMÉNY

Amikor először megláttam a Silvert, nekem is – mint másoknak – azonnal a Final Fantasy VII jutott az eszembe. Fel is tettem magamnak a kérdést: „Lehet, hogy másoknak is sikerülhet egy olyan nagyszerű játékot készíteni, mint a Squaresoftnak?" Kérdésemre hamar (negatív) választ is kaptam, mivel a Silver ugyan bizonyos tekintetben felveszi a versenyt akár még a Final Fantasy VII-tel is, ám sok apró bosszantó és idegesítő dolog miatt nem hiszem, hogy klasszikus válik belőle. A grafika és a hanghatások nagyon profin kivitelezettek, remekül megadják a program hangulatát, a sztori pedig azonnal magával ragadja a játékost. A dialógusok is jók ... lennének, ha egyszerre lehetne hallani és olvasni a szöveget. A másik kiábrándító dolog a harc primitívsége. Egy angol magazin a Silver bemutatójában azt írta, hogy szerintük kenterbe veri a Final Fantasy VII harcrendszerét. Ez a kijelentés még, mint abszolút szubjektív vélemény is erősen megkérdőjelezhető. Hogyan lehet összehasonlítani egy egyszerű, „kattingatós" valamit egy igen összetett, körökre osztott rendszerrel, amely a játékosnak ezerszer annyi lehetőséget kínál?! A Silver is savepont módszert használ a játékállások elmentésére, ám ezen helyek mindegyike összesen egyszer (!) használható az egész játék folyamán. Összefoglalva, a Silver egy első látásra igen ígéretes program, ám tüzetesebb vizsgálódás után kiderül, hogy vannak gyermekbetegségei, amit a maratoni fejlesztési idő ellenére sem sikerült kinőnie.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER –

8

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

SILVER	
FINAL FANTASY 7	ZED 98/9 · 93%
HEXPLORE	ZED 98/10 · 80%
RAGE OF MAGES	ZED 99/1 · 82%

Imperialism II

A burzsoázia diszkrét bája

▼ Mindscape / SSI

Azok közül, akik még a szocialista államrend tanulójaként fejezték be gimnáziumi éveiket, biztosan emlékeznek a történelemkönyvek hangzatos megfogalmazásaira arról, hogyan „zsákmányolta ki az imperialista karvalytőke a még fejlődő munkásosztályt." A történelemórákat fél füllel hallgatva talán néhányuk elképzelte, milyen is lehetett ezekben az izgalmas történelmi időkben „imperialistának" lenni? Nos, az SSI stratégiai játéka – immár másodszor – az ő álmaikat váltja valóra: hódíts, terjeszkedj, fejlődj, és főleg: zsákmányolj ki és prosperálj az 1500-as évek európai nagyhatalmai egyikének szerepében!

A világhatalmak okosabb vezetői nagyon jól tudták, hogy csak akkor képesek megőrizni pozíciójukat, ha gyarmatosítják és kifosztják a Kolombusz által felfedezett Amerika indiánok lakta földjeit. Ezt persze ki-ki máshogy képzelte el: míg a spanyolok és portugálok tűzzel-vassal irtották az őslakosságot, hogy kincseiket elrabolva arisztokráciájuk fényűzését fenntarthassák, az angolok inkább a spanyoloktól próbálták „elkalózkodni" megszerzett javaikat, a hollandok pedig a kereskedelem útját választották. Természetesen nekünk – bármilyen országot is választunk – mindhárom módszert alkalmaznunk kell, ha nem akarunk eltűnni a „népek olvasztótégelyében"...





két éve megjelent Imperialismben ha nem is voltak olyan forradalmi ötletek, amelyek a számítógépes játék világát a sarkából forgatták volna ki, mindenesetre az akkoriban dúló C&C-klónok őrületében a Civilization-szerű stratégiai játékok kellemes színfoltja volt.

Anno 1502

A játék során egy világhatalom gazdasága megszilárdításának és Amerika kolonizálásának kezdő lépéseit terelgethetjük. Míg az Imperialism első része az 1800-as években játszódott, amikor az ipar már igencsak megvetette a lábát, a nagytőkések pedig késhegyre menő gazdasági harcot folytatattak egymás ellen, a második rész 300 évvel korábbi állapotra tekint vissza, és 1502-ben indul, amikor a polgárság még épphogy csak próbálgatta karmait az elszegényedő arisztokrata réteggel szemben.

Zsákmányolj ki másokat, vagy téged zsákmányolnak ki!

Ahhoz, hogy kolonizálni tudjuk az Újvilágot, saját anyaországunk gazdaságát is meg kell szilárdítanunk, különben nem lesz pénzünk és nyersanyagunk, hogy hadseregünket fenntartsuk. Kezdetben a legnehezebb talán a nyersanyagforrás utánpótlása: eleinte nem, vagy csak alig rendelkezünk bányákkal, favágótelepekkel. A vas és a fa már a játék elején alapvető szükségletként jelentkezik: ezek nélkül nem tudunk utakat építeni, bányákat és mezőgazdasági, ipari létesítményeket telepíteni. Bányáinkban a

megfelelő munkaerő felvételéhez induláskor csak a juhfarmok által biztosított ruhákra lesz szükségünk (micsoda imperialisták vagyunk mi?! – a történelemkönyvek tanúsága szerint a „gonosz tőkések" akár meztelenül is dolgoztatták a szerencsétlen munkásosztályt!), később azonban az élelmezésről is gondoskodnunk kell, ha nem akarjuk, hogy gyárainkban élő csontvázak dolgozzanak.

Ha a mi pénzünk beszél, a kutya sem ugat

Ha mégis kifogynánk a nyersanyagokból (előbb-utóbb ki fogunk...), akkor nincs más megoldás: a rivális nagyhatalmaktól vagy az indiánoktól kell vásárolnunk. Ez persze nem olyan szimpatikus megoldás, mint az indiánok kifosztása, de sajnos eleinte saját erőből nem tudunk hódítani és fenn is maradni. A kereskedelem azonban nem a hagyományos manager-játékokban megszokott adok-veszek – az Imperialism II-ben fel kell ajánlanunk saját árucikkeinket vagy „kérvényeznünk kell" azokat, amikre nekünk van szükségünk, és ha szerencsénk van, a rivális nagyhatalmak, esetleg a még le nem mészárolt indiánok vásárolnak tőlünk vagy eladnak nekünk.

Vérrel és könnyel

Már rögtön a játék elején el kell kezdenünk „kolombuszkodni" és a felfedezett területeket elfoglalni – ez persze az őslakosság

Cicoma, arisztokratikus zenével fűszerezve?

A játék grafikája tulajdonképpen nem sokat változott az előző részhez képest: egy Civilization-szerű térképen kell különféle animált egységgel mozognunk. A különböző táblázatok elég funkcionálisak – eleinte hajlamosak leszünk eltévedni bennük. A csata részeknél se számítsunk látványos 3D-s összecsapásokra: itt a grafi-



VÉLEMÉNY

Az SSI mindig is híres volt arról, hogy hajlamos „ráülni" egy meglévő sorozatára, és egy fikarcnyit sem változtatva sem engine-en, sem a grafikán, ugyanazt a jól bevált receptet alkalmazni, míg végképp rá nem unnak a játékosok. Ennek megfelelően az Imperialism II-t sem „fertőzte meg" a forradalmi ötletek mételye – a játék leginkább az 1700-as évek változásra képtelen francia arisztokrata társadalmára hasonlít. Ugyan javítottak az előző rész agyonbonyolított játékmenetén, de ennyi még mindig nem elég az üdvösséghez: még az oktató részt is sikerült úgy megírni, hogy félreérthető, túlbonyolított legyen!
Borzasztóan idegesítő, hogy nem lehet normálisan kereskedni, hogy a nyersanyagok kiaknázásának rendszere, a mezőgazdaság, a diplomácia – egyáltalán a játék szinte minden része átláthatatlan, feleslegesen agyonbonyolított.
Ha az Imperialism II az Alpha Centauri, a Heroes of Migth and Magic III és a Call To Power előtt jön ki, egész sikeres lehetett volna, most azonban, a stratégiai játékok új királyai mellett labdába sem rúg... Aki tehát hasonló játékstílusra vágyik, annak mindenképpen az említett konkurenseket ajánlom, az Újvilág felfedezői pedig inkább ugorjanak száz évet, és válasszák az Anno 1602-t.

BAD SECTOR



módszeres irtásával jár. A csaták az SSI General-sorozatához, és persze az előző részhez hasonlatosak: egy statikus harcmezőn irányíthatjuk oldalnézetből seregeinket. Túl sok taktikai lehetőség nincs ezekben a harcokban: előre-hátra vonulhatunk, támadhatunk, illetve a tüzérekkel lőhetünk... Szerencsére az indiánok csatabárdokon és íjakon kívül nem használnak más fegyvert – ebből a szempontból a játék reálisabb, mint a Conquest of The New World, ahol rögtön mordályokkal és lovakkal felszerelkezve estek nekünk.

ka leginkább az első Panzer Generalra emlékeztet... Ami igazán feldobja az Imperialism II hangulatát, az a remekül megkomponált barokkos zene, ami az egész játékot végigkíséri.

Messze még a forradalom...

Az Imperialism II nem sokat tesz hozzá a hagyományos, körökre osztott Civilization- és Colonization-klónokhoz, aki viszont éppen ilyesmire vágyik és nem riasztja vissza a menüpontok bonyolult rendszere, az nem fog csalódni ebben a játékban sem.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER –

77

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

IMPERIALISM II	
CAESAR 3	ZED 98/11 · 85%
ANNO 1602	ZED 99/3 · 82%
3RD MILLENIUM	ZED 98/2 · 82%

Civilization: Call To Power

Előre ország népe...

▼ Activision

sA civilizáció latinból eredő szavunk, tágabb értelemben társadalmi, gazdasági és szellemi művelődést, műveltséget takar. Ám a számítógépes játékok szerelmeseinek ez az egyetlen szó valóságos asszociációs áradatot indíthat el: Sid Meier személye és a „legjobb", „felülmúlhatatlan", „megunhatatlan", „legenda" és egyéb imponáló kifejezések sejlenek fel gondolataikban – bizony nem véletlenül, mert a Civilization maga az etalon, a kikezdhetetlen nagy öreg. Az Activision gárdája Sid Meier klasszikusának nyomdokain kívánt továbbhaladni, amikor nekiláttak megalkotni a Call To Powert. S most végre elérkezett az igazság pillanata: meglátjuk, mennyit lehet hozzátenni egy teljes bolygó történelmét hűen szimulálni képes programhoz...





int ahogy egy újszülöttnek is el lehet sütni a legszakállasabb poénokat, így bizonyosan vannak olyan olvasóink, akiknek semmit nem mond a Civilization cím. Rájuk gondolva most néhány mondatban felvázoljuk azt a hihetetlenül átfogó rendszert, amely oly naggyá tette ezt a programot: A koncepció meglehetősen egyszerű – adjuk meg a játékosnak a lehetőséget, hogy egy választott népcsoportot vezetve az első primitív települések megalapításától egészen az univerzum felfedezéséig irányítsa birodalmát, ezzel „mellékesen" átfogva az emberiség egész eddig megélt történelmét és egy alternatív jövőképet is. De hogy ültethető át ez egy játékba? Valahogy oly módon, ahogy azt Sid Meier csinálta az első részben. A hagyományos stratégiai programok szemléletéhez hűen körökre osztott a játékmenet, ahol minden egységünk és összes településünk számára meghatározhatjuk parancsainkat, utasításainkat. Ahogy az elvárható, katonáink védelmi-, felderítői- és támadó feladatokat láthatnak el, míg akadnak speciális alakulatok, amelyek különleges képességeikkel vannak hasznunkra. Városaink

lakosságának szorgos munkájának hála, az idő előrehaladtával mind komolyabb infrastrukturális beruházásokat eszközölhetünk. Ilyen létesítmény például a városfal vagy a csatornarendszer, de a fejlettségi szint emelkedésével reptereket és egyetemeket is felhúzhatunk. Ezek az épületek egyre jobbá, hatékonyabbá teszik a termelést, a tudományos fejlődést, és nem utolsósorban az életkörülményeket. Utóbbi nagyon fontos mutató, mert hiába van erős és modern hadseregünk, ha az angyalbőrbe bújt fiúk mamái otthon nemtetszésüknek hangot adva megtagadják a munkát vagy forradalmat robbantanak ki népnyúzó rezsimünk ellen...

Apropó politika! Uralmunkat a történelemben előforduló és az esetleges jövőben megjelenő rendszerek mintájára építhetjük ki, azok minden előnyével és hátrányával egyetemben. Lehetünk erőskezű koronás fők, akiknek szava szent és sérthetetlen – ebben az esetben nem gond a hódítási politika és a megfeszített munkatempó sem, viszont tudományos és gazdasági fejlődésünk miatt nem fogunk bekerülni a rekordok könyvébe. Ellenben egy demokratikus úton megválasztott miniszterelnök vezette kormányzat páratlan eredményeket érhet el a kutatások és a GDP területén, de súlyos gondokkal fog szembenézni egy háborús konfliktus idején. Talán ez a rövid ízelítő is elegendő ahhoz, hogy képet kapjunk a program páratlan összetettségéről – ami mindezek ellenére sem párosul végletekig bonyolított rendszerrel!

Új, újabb, Call To Power

Természetesen ezúttal (is) minden eddiginél több népcsoportot vezethet győzelemre géniuszunk. A 41 választható lehetőség között olyan egzotikumokat is találunk, mint Indonézia vagy Polinézia gyermekei, illetőleg olyan kérdőjeleket is, mint az amerikai, az ausztrál vagy kanadai civilizáció. A kérdőjel ezen népek eredetiségére utal, hiszen az említett országok lakói sohasem tagadhatják le az angol/francia gyökereiket, de persze érthető, ha a kiadó a legszélesebb vásárlóközönség számára tesz ilyen gesztust. Ahogy az sejthető volt, magyar civilizációt nem indíthatunk. Sebaj, a néven kívül egyébként is csak a városok építészeti stílusában fedezhetünk fel eltéréseket a különböző népek között, így nem szenved nagy hátrányt az sem, aki mondjuk az etióp birodalmat kívánja csúcsra járatni.

A játéktér kapcsolatában nem lehet előrelépésről számot adni, hiszen nem játszhatunk a jó öreg Föld bolygón, ugyanis minden kezdéskor véletlenszerűen generált terepet kapunk. Jóllehet ezt a folyamatot különböző paraméterek (szárazulatok aránya, nedvességtartalom stb.) meghatározásával befolyásolhatjuk, s ily módon végtelen számú Föld-alternatívát állíthatunk elő, mégis kicsit nosztalgiával gondol az ember az előző részekre, ahol meg lehetett hódítani az olasz csizmát vagy az észak-afrikai partok jól ismert vidékét.

Maga a játékmenet nem változott óriási mértékben. Továbbra is a történelem hajnalától kell körről körre magasabb fejlettségi fokra emelnünk civilizációnkat, miközben sikeresen „lekönyököljük" a konkurencia hasonló törekvéseit. Lényeges különbség a végjátéknál mutatkozik: a Call To Powerben akár 3000-ig is játszhatunk anélkül, hogy a végső győztest meg kellene állapítani. Ennek következtében futurisztikus elemek egész tárházával ismerkedhetnek meg a jövő birodalmait vezető játékosok. A városok építése, a termelés és a diplomáciai elemek sem változtak alapvetően, pusztán néhol árnyaltabb, esetlegesen szebb kép tárul elénk. Ez azért is igaz, mert akár 1280x1024-es felbontásban is gyönyörködhetünk egységeink immár teljes mértékig animált mozgásában, ugyanakkor a második rész madártávlatból szemlélt térképe itt is visszaköszön ránk.

A stratégiai döntéseket hozó elme számára – a látvány mellett – megnyugtató hátteret biztosítanak a játék közben felcsendülő dallamok, amelyek különböző korok és népcsoportok muzsikáját, s ezáltal kultúráját, stílusát hivatottak bemutatni (az egyik dal bennem az egykori NDK-s slágerek hangulatát idézte, lehet, hogy éppen ez volt a készítők célja is...). Egységeink is hallatják hangjukat, így támadásba lendülő szamurájaink „A sógunért!" kiáltással mennek a halálba, míg kémeink inkább anyagi igényeiket hangsúlyozzák, ha észreveszik, hogy éppen velük foglalkozunk.

VÉLEMÉNY

Az utóbbi hónapok játék-felhozatala felemás érzéseket keltett bennem. Egyrészt hatalmas nevek utódai érkeztek fényes korongokon – Heroes 3, Alpha Centauri, Nascar 1999, csak néhány a sok közül -, másrészről ezek a játékok nem mindig tudták emelni (néha még tartani sem) azt a színvonalat, amit elődeik képviseltek. Az ilyen játékok körül rengeteg a pénz, de az új, innovatív ötletek már nehezebben fedezhetők fel a máz alatt. Nagy kérdés volt, mit tehet az Activision annak érdekében, hogy méltó Civ-folytatással rukkoljon elő?

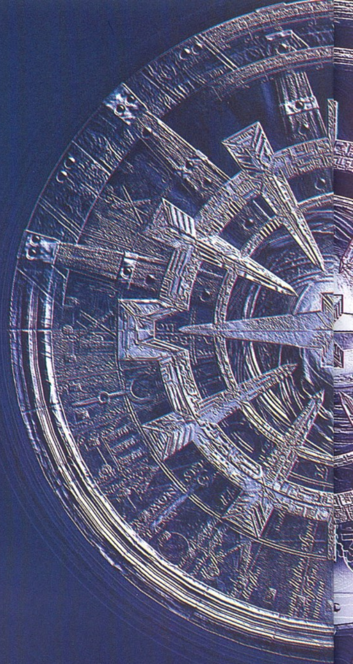
Azt mondhatom: beleadtak apait-anyait. A világcsodákat szinte egy az egyben kicserélték, rengeteg új egységet, fejlesztést, épületet építettek be a játékba, kockáztatva ezzel az eddigi részekben kényesen kimunkált játékegyensúly megbontását. Tapasztalatból mondom, nem rontottak el semmit, lehet nyerni az ész (tudomány), a kar (háború) és a hát (békés munka) bármelyikével, vagy eltérő arányú egyvelegükkel egyaránt. A gépi ellenfél intelligenciája jól vizsgázik, főleg magasabb fokozatokban nyújtva kihívást, de a népcsoportra jellemző vonások a nehézségi szinttől függetlenül is megfigyelhetők. Így viszonylag nehéz békésen egymás mellett élni a vikingekkel, mi a barátságosabb népek – a jó kapcsolatok ápolása okán – birka módra küldözgetik adományaikat rettegett birodalmunknak.

Érdekes és teljesen gyökeres fordulatot vett a térkép infrastruktúrájának fejlesztése is. Míg az előző részekben ez a feladat a telepeseink vállát nyomta, addig itt közmunkára foghatjuk városaink produktumának egy részét, és az így felhalmozott pontokat költhetjük el utak építésére, farmok kialakítására, vagy akár arra, hogy síkságból hegyet emeljünk, növelve ezzel a kitermelhető erőforrások számát.

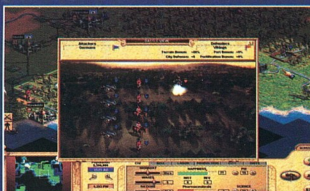
Némi elmarasztalást azért tennem kell, hiszen nagyon furcsának találtam, hogy egyetlen előre elkészített küldetést, szituációt sem játszhatunk le. Mindig nulláról indulva kell a véletlenszerűen kreált pályán véletlenszerűen elhelyezett civilizációkkal küzdenünk. Így viszont kevés értelme van a 41 választható történelmi népcsoportnak... Hol marad a beleélés és a történelem megváltoztathatóságának izgalma? Persze majd az elmaradhatatlan kiegészítő korongon lesz annyi küldetés, hogy meg is fulladhatok bennük, de azért kicsit furcsa, hogy legalább néhányra nem maradt hely (idő, pénz?) az eredeti játék mellett. Különösen azért az, mert az új egységeknek köszönhetően az első és második epizódban megvalósíthatatlan szituációkat is szimulálhattak volna a Call To Power alkotói. Kicsit idegenkedtem a városok információs megjelenítésétől is; a második részben ezt sokkal áttekinthetőbb és látványosabb módon oldották meg. Talán a MicroProse-nál tanulnak az esetből, és az ő verziójuk , a Test of Time esetében még ennyi hibát sem tudok majd felmutatni.

-CSONTI-











Reszkessetek: jönnek az oroszok! Vagy a nicaraguaiak...! Vagy az inkák!

Ezúttal is „csupán" egyetlen bolygón van alkalmunk hódítani, mégis két teljesen új terepen is megvethetjük civilizációnk bakancsait. Az egyik ilyen az óceánok mélye, ahol megfelelő tudományos háttér segítségével virágzó kolóniákat alakíthatunk ki. Az ilyen települések kialakítása több okból is ildomos: nehezebben hozzáférhetőek ellenfeleink számára, nem érinti őket a globális felmelegedés és az egyéb környezeti károk, és nem utolsósorban elképesztő mennyiségű erőforrást biztosítanak – különösen a mélytengeri árkok és vulkánok közelébe telepített városok! A másik hadszínteret egy másik óceán, az űr biztosítja, ide csak megfelelő létesítmények segítségével juttathatjuk a jövő telepeseit, de ha egyszer ott vannak, már bárhol letelepedhetnek, hiszen a légüres térben nincs sok különbség a bolygó közelében...

A kereskedelmi kérdések tekintetében foganatosították a legnagyobb változást, bővítést. A kereskedelem feltalálása után karavánokat kell építenünk, de az előző résszel ellentétben most nem kell hosszú körökig azzal vesződnünk, hogy egy távoli városba jussunk velük. Elegendő a kereskedelmi ablakban kijelölnünk, milyen árut, honnan és hová szándékozunk szállítani. A program segít is a leginkább nyereséges kapcsolatok felfedezésében. Ha megindultak karavánjaink, már csak azon kell izgulnunk, hogy ellenfeleink katonai alakulatai ne támadják meg békés kufárjainkat. Ezt a lépést sajnos a kéken kígyózó útvonal bármelyik részén megtehetik, ezért inkább a diplomáciai, mint a katonai védelem az eredményes. Nemzetközi kapcsolataink segítségével ugyanis elérhetjük, hogy néhány kör erejéig tartózkodjon valamelyik civilizáció a karavánjaink kifosztásától. Ha már a diplomáciánál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy ezen a területen is kibővültek lehetőségeink, mint ahogy az előbbi példa is mutatja. Diplomatáinkkal rábírhatjuk szomszédainkat kereskedelmi embargóra, esetleg ökopaktumot köthetünk velük, amelyben mindkét fél kötelezi magát a természetszennyezés visszafogására és a környezet védelmére.

Ha harc, hát legyen harc!

Akármennyire is jól forgatjuk a szavakat, konspirálunk a háttérben, előbb-utóbb elkerülhetetlenné válik néhány kisebb-nagyobb fegyveres konfliktus kezelése is. Az egy az egy ellen folytatott küzdelmek teljesen megegyeznek a Civ első részében tapasztaltakkal: a támadó és védő értékek, illetve a terepviszonyok figyelembe vételével és némi virtuális kockadobálás segítségével alakul ki a győztes. Csoportos garázdálkodás esetén már egy „komoly" csata-képernyő is felbukkan, ahol bakáink katonás rendben felsorakoznak, és elkezdődik az adok-kapok. Igen ám, de ebben az esetben távolsági fegyverekkel rendelkező erőink preventív csapást mérhetnek az ellenre, mielőtt azok képesek lennének felfogni, mi is történik körülöttük! Ezt csak az ideális szituációban tudjuk kihasználni, ha íjászaink elé magunkkal hoztunk élő pajzsként néhány bajtárs csapatrészt is, ezért nem árt a hadseregek vegyes összeállítása (néhány



erős védő és hasonló számú távolsági egység megteszi).

Nyerni mindenki szeretne, de nem mindegy, hogy mi módon érjük el az áhított első helyet! A Call To Power széles választási skálával várja a nagyérdeműt, itt létjogosultsága van mind az agresszív terjeszkedés, mind a békés egymás mellett élés, a vallási hittérítés vagy a kultúrfölény erejében bízó uralkodóknak. Az eltérő stílusok más és más végkifejlethez, győzelmi szituációhoz vezetnek. Nyerhetünk minden más civilizáció felperzselésével csakúgy, mint egy kiegyensúlyozott, virágzó birodalom kiépítésével, amelyik a negyedik évezred vezető hatalmává válik, de kutatóinknak hála szintetikusan előállíthatunk idegen életformát is, térdre kényszerítve ezzel minden vetélytársunkat. A lehetőségek tehát adottak, ideje élni velük...

Speciális egységek à la Call To Power



Pap (Cleric): Az egyik legmókásabb egység. A távoli országok földjét taposva elvethetjük államvallásunk (csak teokratikus államforma esetén lehetnek papjaink) igéinek magvait, amely termékeny talajra érkezve rengeteg gyümölcsöt hoz számunkra. A megtérített városok tizedet fizetnek nekünk, mi több, a kérdéses állam ettől fogva kétszer is meggondolja a háborút ellenünk, mert a hithű települések lakói rossz szemmel nézik az egyházállam megtámadását vagy hittérítőink kerékbe törését. Ezen kívül árulhatunk jó pénzért bűnbocsánatot vagy hirdethetjük a világ végét is, letargiával sújtva ezzel az ellenfél populációját. Modern változata a TV-hittérítő (televangelist), aki már a médiát felhasználva manipulálja a nyájat (bővebben lásd Phil Collins híres Jesus Knows Me videoklipjét).



Rabszolgatartó (Slaver): A rabszolgatartás egészen a múlt századig intézményes formában zajlott szerte a világban, ezért furcsa, hogy az eddigi részekben nem bukkant fel ez az ellenszenves, ám nagyon hatékony figura. Segítségével összefogdoshatjuk a vándorló, védtelen telepeseket, és láncra verve munkába állíthatjuk őket valamelyik városunkban. A rabszolgatartás persze némi odafigyelést is igényel, hiszen nem szabad egy percre sem őrizetlenül hagynunk a leigázott tömeget, mert a szabadság vágya állandóan ott munkál bennük. Merészebbek az ellenfél fallal nem védett településeire is behatolhatnak, és házaikból ragadhatják el a szerencsétlen embereket, illetőleg harcoló alakulataink mellé is kiutalhatunk egyet a nagy hasú hajcsárokból, akik rabszolgává teszik a legyőzött ellenséges haderőt.



Rabszolga-felszabadító (Abolitionist): Az előbbi egység ellentettje, a rabszolgaság teljes eltörlése mellett tör lándzsát. Játéktechnikailag ez abban nyilvánul meg, hogy képes felszabadítani az idegen civilizációk rabságában senyvedőket, akik saját városainkban nyernek polgárjogot. Másik alkalmazása sem lebecsülendő, a rabszolgatartó kolóniákban szabadíthatjuk el a lázadás szellemét, ráadásul az akció mindenképpen sikerül, csak győzzük pénzelni...



Multinacionális vállalat (Corporate Branch): A gazdasági hadviselés leghatékonyabb eszközeivel a multik rendelkeznek. Ha egyszer sikerül franchise útján beférkőznünk az ellenfél metropoliszaiba, azok körönként tisztes summával támogatják anyaországunkat. Védekezni ellenük egyedül az ügyvéd képes. Modern változata a tudatalattit befolyásoló reklám (subneural ad), amely arra is képes, hogy elérhetetlen vágyakat plántáljon a szomszédos civilizáció szerencsétlen egyedeibe.



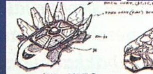
Ügyvéd (Lawyer): Napjaink felkapott foglalkozását űző egységekre elsősorban a gazdasági támadások és idegen ügyvédek megjelenésével lesz szükségünk. Képes felbontani a kialakított franchise szerződéseket, beperelni a gazdasági egységeket (megsemmisítve ezzel őket) és egy kör erejéig – a jogi kiskapukat kihasználva – megbénítani egy város termelését. Utóbbi főleg a világcsodákért folyó versengésben válik hasznunkra.



Ökoterroristák (Ecoterrorist): A természetvédők szélsőséges csoportjai – töméntelen pénzért cserébe elpusztítják az ellenfél városainak fejlesztéseit. Másik bevetési módjuk pusztán letargiába taszítja a városlakókat – ami általában elég egy lázadáshoz...



Fertőző (Infector): Irgalmatlan gyilkosok, akik fertőző járványokat juttatnak az ellenség sorai közé. A durva módszer természetesen kihatással van a népesség közhangulatára, de még az is előfordulhat, hogy a fertőzött metropolisszal kereskedő városok is megkapják szeretetcsomagunkat.



Ökoharcos (Eco Ranger): Önpusztító egység, áldásos tevékenységének hála a virágzó felhőkarcolók helyén újra buja őserdő terül el.

90

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

CIVILIZATION: CALL TO POWER	
ALPHA CENTAURI	ZED 99/2 · 88%
PAX IMPERIA	ZED 98/2 · 76%
CIVILIZATION2	

Rollercoaster Tycoon

A kapitalista szellem vasútja

▼ Hasbro Interactive



A faszerkezet gyanúsan nyikorog a kocsi alatt, miközben az csigalassan araszol pályájának harminc méteres magasságban levő csúcspontja felé. Az adrenalin hirtelen szétárad ereidben, ahogy a szerelvény átbillen a holtponton és eszeveszett sebességgel elkezd száguldani lefelé a hetvenfokos lejtőn. Görcsösen szorítod a kapaszkodót, a gyomrod vitustáncot jár, és önkéntelenül is együtt sikítasz a többiekkel, amikor a kocsi belerohan az első hajtűkanyarba... Egy örökkévalóságnak tűnő öt perc múlva, amikor remegő lábakkal kikászálódsz a hullámvasút szerelvényéből, a lidércnyomás izgalmas emlékké szelídül, és elhatározod: ezt még egyszer ki kell próbálni...





z „építkezős" stratégiai játékok világát a stílus megszületése óta három sorozat uralja. A legnagyobb a Sim-játékok dinasztiája, amelyek nagy fejlődésen mentek keresztül a Sim City első részétől a 3000-es epizódig, és máig etalonnak számítanak a műfaj határain belül. A Maxis játékainak hegemóniáját két kisebb sorozatnak sikerül csak megtörnie időnként: az egyik a Theme-család a Bullfrog háza tájáról (Theme Park, Theme Hospital), míg a másik a mindig más kiadónál felbukkanó Tycoon-sorozat (az első Railroad Tycoont még a legendás Sid Meier alkotta, a másodikat már a PopTop Software, a Pizza Tycoon egy német fejlesztőcsapat műve, a Transport Tycoon és mostani játékunk, a Rollercoaster Tycoon pedig Chris Sawyer kezei alól került ki).

Az alapötlet – egy vidámpark felépítése és menedzselése – gyanúsan emlékeztet a néhány évvel ezelőtt hangos sikert aratott Theme Parkra. A különbség az, hogy míg a Bullfrog játékában egy „hagyományos" vidámparkot kellett felépítenünk és irányítanunk, itt egy Amerikában nagyon divatos szórakoztató létesítményt, egy direkt hullámvasutakra specializált parkot kapunk a kezeink közé. Szabadon kiélhetjük fantáziánkat, hiszen magunk tervezhetjük meg

hullámvasutainkat, amelyek a szórakozni vágyók gyomrának nyugalma ellen gyilkos kanyarokat, lejtőket és hurkokat vonultatnak fel.

Az ilyen jellegű játékok egyik legfőbb jellegzetessége a vég (és egyben cél) nélküliség. Ez előny, hiszen nincs konkrét feladatunk, csak a terjeszkedés és fejlődés – semmi nem szab gátat fantáziánknak, semmi nem tereli egy meghatározott irányba kreativitásunkat. A módszer hátránya akkor jelentkezik, amikor a játékos elkezdi unni magát, hiszen a program által kitűzött célok elérése, a feladatok megoldása adta sikerélmény elmarad. Csak építkezünk, fejlődünk, de a játék végét sohasem látjuk. A Rollercoaster Tycoonban egyszerűen hidalták át a dilemmát: minden pályán van egy feladatunk (bizonyos számú látogató elérése meghatározott időn belül, a bevételünk megduplázása stb.), de ennek megoldása után tovább folytathatjuk parkunk fejlesztését a végtelenségig. A feladatok elég változatosak: van, ahol egy üres telken a semmiből kell némi alaptőke birtokában parkot létesítenünk, előfordul, hogy egy, már működő hullámvasút-park irányítását kell átvennünk, építhetünk vízi-vidámparkot...

Egy ilyen park működése jóval bonyolultabb, mint azt elsőre gondolnánk. Ha megépítettük fő attrakciónkat, a szuper hullámvasutat (kezdésnek csak egyre lesz pénzünk, később a park bevételeiből emelhetünk új(ak)at, ha még van hová), még sehol sem tartunk! Először is gondoskodnunk kell arról, hogy a vendégek a park bejáratától el tudjanak jutni a hullámvasútig, ne legyen torlódás. Fel kell vennünk jegyszedőket, biztonsági őröket, takarító- és karbantartó személyzetet és reklámembereket. Építenünk kell büfét, WC-ket, italautomatákat, információs standot és pihenőhelyeket a közönség igényeinek kielégítésére. Ha ez megvan, rá kell döbbennünk, hogy az az egy szem hullámvasút hosszú távon bizony nem nyújt igazán változatos szórakozást, így meg kell toldanunk néhány hagyományos vidámparki elemmel: hamarosan kísértetkastély, dodzsem, a gyerekeknek körhinta, óriáskerék és csónakázótó épül, és máris tódul a közönség a parkba!

A nyüzsgő vidámpark szabadon forgatható, izometrikus 3D nézetben tárul elénk. A Gangstersből ismerős „kép a képben"-módszerrel bármelyik vendégünket vagy alkalmazottunkat követhetjük egy kamerával, de a park bármelyik létesítményét is figyelhetjük így. A kamerák száma nincs korlátozva, kukkoló hajlamúaknak ajánlott egy nagyobb monitor beszerzése... A kamerázás azonban nemcsak saját szórakoztatásunkra jó – így könnyen kifigyelhetjük a vendégek szokásait, kikérhetjük a véleményüket a parkról, és nem utolsósorban belepillanthatunk a pénztárcákba is, ami fontos információkkal szolgál az újabb attrakciók jegyárainak meghatározásában.

A kezdeti gondos tervezgetés és építkezés után hamarosan felgyorsulnak az események,



és a hagyományos real-time stratégiákat is megszégyenítő pergő ritmust vesz fel a játék. Szakembereink folyamatosan fejlesztik az újabb hajmeresztő figurákat felvonultató hullámvasutak terveit, míg a már üzemben levők hajlamosak meghibásodni. Az érdeklődés fokozódásával egy ütemben emelhetjük jegyárainkat – de az igényes közönség elvárja, hogy cserébe egyre változatosabb szórakozást nyújtsunk nekik. Ha beindult az üzlet, legalább három hullámvasútra lesz szükségünk: egy „szelídre" a gyerekeknek, egy jó nagyra a nagyközönségnek, valamint egy egészen extrémre a „keményvonalas" hullámvasút-rajongóknak. Ehhez persze megszámlálhatatlan kiegészítő szórakoztató és vendéglátó egység csatlakozhat, így nemsokára már csak a rendelkezésre álló terület nagysága szab gátat fantáziánknak.

A vidámpark jellegzetes hangulatának visszaadásában a legnagyobb szerepe a hanghatásoknak és a zenének van. Ezen a téren a készítők jelesre vizsgáztak, a hullámvasutak szerkezete egészen valósághűen nyikorog, a vendégek sikítoznak a száguldó kocsikban, a százfelől jövő zene, a reklámemberek kiabálása, a hangosbemondók zaja és a tömeg nyüzsgése fantasztikusan kaotikus zűrzavarrá áll össze a hullámvasút tövében, de néhány képernyővel arrébb, a kis ligetnek kialakított pihenő övezetben már csak madárcsicsergést és halk beszélgetésfoszlányokat hoz a szél.

A Rollercoaster Tycoon éppen azzal tűnik ki társai közül, ami a mai programokból eltűnni látszik: pihentető, szórakoztató jellegével. Eleinte a park megálmodása, majd a tervek valóra váltása jelenti a kihívást, később – ha már beindult az üzlet – órákat el lehet tölteni a parkban való céltalan kószálással, a vendégek követésével, az élettől nyüzsgő park figyelésével. Nem egy adrenalinszint-tornáztató program, nem is egy véresen komoly stratégia, egyszerűen egy szórakoztató játék saját vidámparkról álmodozók számára.

VÉLEMÉNY

A Rollerercoaster Tycoon egy nagyon érdekes program. Valószínűleg kevesen fognak vele éjszakákat eltölteni a körmüket rágva izgalmukban, viszont sokan két-három év múlva is elő fogják venni, hogy újra és újra felépítsék Disneylandet. A készítők elsődleges céljuknak a játék szórakoztató jellegének hangsúlyozását tűzték ki, és ez maradéktalanul sikerült is nekik – talán egy kicsit át is estek a ló túloldalára... Bármennyire is kellemes szórakozást nyújt a játék, mivel a nehézségi szintet elég alacsonyan hagyták, így a program által nyújtott kihívás és az egy-egy pálya teljesítése után érzett sikerélmény is csekélyebb. Azt azért nem lehet mondani, hogy unalmasan könnyű lenne a játék, hiszen elég sok helyszínt és feladatot adtak a készítők, amelyek ráadásul mind markánsan különböznek egymástól. Sajnos azonban a nyerő stratégia kiötlése sehol nem vesz igazán hosszú időt igénybe, és mivel a véletlenszerűen bekövetkező események köre meglehetősen szűk (néha elromlik a hullámvasút, illetve elered az eső...), elég monotonná válik a játékos feladata. Bármennyire szórakoztató is a parkunkban nézelődni, ezt nem tehetjük meg, hiszen akkor nincs ki felügyelje az egészet, a látogatók elkezdenek panaszkodni, majd elmaradoznak – ez pedig vészes következményekkel jár...

Ugyan a program élvezhetőségét közvetlenül nem befolyásolja, de érdemes megjegyezni, hogy Chris Sawyer és csapata nem akart (vagy nem tudott) igazán sokat változtatni az egyszer már bevált recepten – így a játék nagyon egy '99-es színvonalra hozott, kifényezett Theme Parknak tűnik, kevés valódi újdonsággal. Aki erre vágyik, annak még várnia kell egy kicsit – a Bullfrognál már dolgoznak a Theme Park 2-n, ami remélhetőleg még ebben az évben megjelenik. Addig azonban itt a Rollercoaster Tycoon, ami minden hibája ellenére roppant jó szórakozást nyújt az építkezős-manager játékok minden rajongójának, két „véresen komoly" Sim City 3000-parti között.

HANCU

82

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P100 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	-
MULTIPLAYER	-

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

ROLLERCOASTER TYCOON	
RAILROAD TYCOON 2	ZED 98/12 · 78%
INDUSTRY GIANT	ZED 98/6 · 72%
SIM CITY 3000	ZED 99/2 · 88%

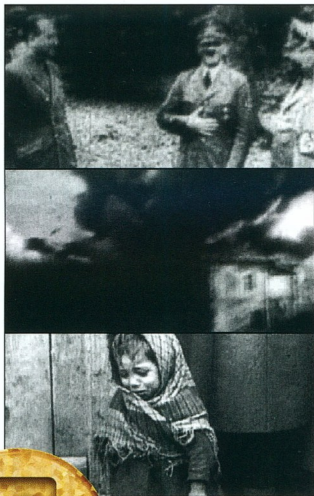
Commandos: Beyond The Call of Duty

Nehéz a dolga a katonának...

▼ Eidos Interactive / Pyros

Jó bornak nem kell a cégér: a majd' egy éve megjelent második világháborús akció-stratégiai játék, a Commandos: Behind Enemy Lines hatalmas sikert ért el a maga idejében. A játékban egy hattagú, mindenre elszánt akciócsoportot irányíthattunk különböző szabotázsakcióikban, a német hadvezetésnek és saját magunknak jó néhány álmatlan éjszakát okozva. A rajongók igazából csak egyetlen komoly kritikát vághattak a készítők a fejéhez: a játék piszkosul nehéz! Nos, jó (?) hírem van azok számára, akik végigküzdötték a Commandost: az első küldetéslemez még keményebb lett...







Egy év hosszú idő egy küldetéslemez elkészítéséhez, még akkor is, ha egy ilyen remek játékról van szó. A Pyros csapatának az új pályák mellett egyéb újdonságokkal is elő kellett rukkolnia, hiszen nem akarták, hogy a Beyond The Call of Dutyt általános unalom övezze. Amellett, hogy nagylelkűen „standalone"-ként adták ki ezt a küldetéslemezt (tehát nem kell hozzá az eredeti játék), szerencsére a spanyol csapat azt is bebizonyította, hogy van még ötlet a tarsolyukban!

Ismét akcióban a piszkos hat

Összesen nyolc új pályán kell kommandósaink rátermettségét bizonyítanunk. A hagyományos német főhadiszállásokon kívül itt is találunk érdekes, eredeti pályákat. Például, aki gyerekkorában kihagyta a belgrádi állatkertet, az most fogolyszöktetés közben megtekintheti második világháborús változatát, akik pedig a híres háborús helyszíneket szeretik, beosonhatnak a hírhedt Stalag 13-ba. A küldetéseket megint háborús kémfilmekből ollózták össze: raboljunk el német főtisztet, titkos iratokat, szabadítsunk ki foglyokat, robbantsunk fel katonai bázisokat, repülőgép-prototípusokat stb. Persze mindezt ismét német őrjáratok tömkelegében.

Újabb piszkos trükkök és egy bájos csapattag

Az előző Commandosban a legtöbb problémát az okozta, hogy a német bakák ne nézzenek oda, amikor a közelükben elosonunk. A Beyond The Call of Dutyban alkalmazható újabb trükkök is a figyelem elterelése köré csoportosulnak. Köveket dobálhatunk a megfelelő helyre, ha azt akarjuk, hogy a kiszemelt fritz egy pillanatra elforduljon, de sokkal szórakoztatóbb a németek nikotinéhségének kihasználása: ha a látókörükbe hajítunk egyet, akkor bakánk szájtátva odabandukol („Jé, mi ez?"), majd zsákmányával a kezében komótosan visszabaktat – ha szerencsénk van, ennyi éppen elég nekünk ahhoz, hogy kivonjuk a forgalomból.

A sok gyilkolás mellett szerencsétlen áldozatunkat hasznosíthatjuk is: zöldsapkásunk leütheti egy jól irányzott ökölcsapással (de kivonhatja a forgalomból egyéb, új játékszerekkel is: baseballütő, kloroform...), aztán megbilincselhetjük, és arra kényszeríthetjük, hogy társai figyelmét elterelje. Akik hiányolták a marcona kommandósok mellett egy csinos női arcot, azok most elégedettek lehetnek: a „holland kapcsolat" egy szépséges ügynöknő lesz, aki persze bájait a fronton kiéhezett német katonák figyelmének elterelésére használja.

Azt hiszem, a Commandos-rajongók népes táborának ennyi bőven elég ahhoz, hogy ismét álmatlan éjszakákon keresztül kimeredt szemmel a monitort bámulva ordibálhassanak zöldsapkásukkal, hogy szedje már a lábát, mert a fél német helyőrség a nyomában van!

BAD SECTOR

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER –

8

▶ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	
COMMANDOS	ZED 98/9 · 90%
CLOSE COMBAT 3	ZED 99/3 · 88%
SWAT2	ZED 98/9 · 84%

TOCA Touring Car 2

„Erős jobb! Vagyis..."

▼ Codemasters

Brit túraautó bajnokság. Első hangzás után a laikus elme képzeletében idős, joviális tekintetű angol úriemberek zártkörű klubja derenghet fel, akik a vasárnap délelőttjeiket kedélyes autós kirándulás keretében töltik el hétről-hétre. Egyedül a bajnokság szó zavarhatja meg az idillikus asszociációt... Való igaz, a feltételezés teljesen hamis, ez a verseny bizony komoly pénzekért, hírnévért folyik, ahol maximum a Forma-1-ből kiöregedett Nigel Mansell-kvalitású „öregembereknek" van létjogosultságuk.





Pontosan egy esztendővel ezelőtt száguldott át kis hazánkon a brit túraautó bajnokság küzdelmeit feldolgozó TOCA, és távoztával meglehetősen ellentmondásos képet hagyott hátra. A Codemasters háza táján meg is indult azonnal a mozgolódás egy, a hibákat korrigáló és a pozitív tulajdonságokat tovább fejlesztő folytatás megírására – no persze nem a játék felemás magyar fogadtatása miatt... A megjelenést ugyan már a tavalyi év végére ígérték, de mi elégedjünk meg annyival, hogy megérkezett és végre kipróbálhatjuk! A ZED 98/5. számában megismertettünk benneteket az első résszel, ezért a mostani írásban elsősorban az eszközölt változtatásokra helyezzük a hangsúlyt. Szerencsére pusztán ebből a szemszögből megközelítve is bőven meg lehet tölteni ezt a két oldalt, azaz újításokban nincs hiány!

Csiga-biga gyere ki...

A közismert gyermekmondóka hivatott felhívni a figyelmet az első rész egyik legnagyobb problémájára: a magas gépigényre. Sajnos a TOCA esetében csak az erőmű-tulajdonosok érezhették a száguldás varázslatos élményét. De ez már a múlté, a folytatás magas felbontás és 16 autó mellett kielégítő sebességet produkál egy ma már átlagosnak nevezhető 300-as Pentiummal és Voodoo2-vel felszerelt gépen is. Az ennél szerényebb konfigurációk tulajdonosainak sem kell lemondani a programról, hiszen bizonyos kompromisszumokkal akár egy P166-on is el tudnak autókázni.

A régi verzió maximális 640x480-as felbontása szintén a múlté, megfelelő hardverháttér esetén akár 1024x768 képpont alkotta látványban is részünk lehet. Azonban tagadhatatlan, hogy az unalmas számoknál sokkal többet mondanak a képek. A kocsik sokkal életszerűbbek lettek, a szélvédőn keresztül beláthatunk ellenfeleink autójába is, felfedezhetjük a merevítőket vagy akár versenytársunk fejét. Ennek a lehetőségnek – mármint az átlátszó üvegnek – van egy másik, az említettnél komolyabb előnye, éspedig az, hogy így az előttünk haladó jármű előtt kialakult helyzetről is kapunk némi képet, ezért időben felkészülhetünk, mondjuk egy váratlan karambol elkerülésére.

Arcade-rajongók persze ezzel a problémával nem fognak szembesülni, mert számukra két kameraállás is adott, amelyeknél a nézőpont a saját kocsink mögött és felett helyezkedik el. A szimulátorok szerelmeseinek sem kell egyetlen nézőpontból végighajtani az egész futamot – ők megtehetik, hogy forróbb helyzetekben egy röpke pillanatra jobbra-balra nézzenek, pontosabban felmérve ezzel a pillanatnyi szituációt. Sőt, figyelhetjük az eseményeket a két ülés között a sebváltón ülve (?) is. Hivatalosabban fogalmazva: lehetőségünk nyílik arra, hogy versenyautónk képzeletbeli felezővonalán elhelyezkedve vezessünk.

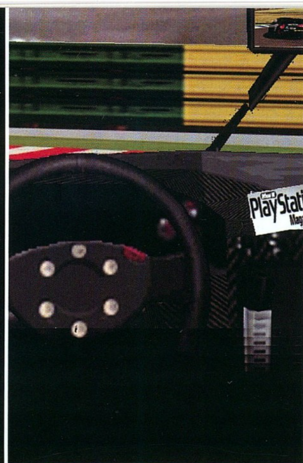
Hol Volvo, hol nem Volvo...

Sikerre éhes pilótaként kezdetben tíz, majd további öt autócsodát nyergelhetünk meg, köztük olyan régi ismerősökkel, mint az Audi A4 vagy a Peugeot 406, de tesztelhetjük képességeinket egy „mezei" Ford Fiestával vagy éppen egy XJ220-as Jaguarral is. Azt szinte mondani is felesleges, minden egyes járgány egyedi vezetési stílust és ritmust igényel, ám amikor azt állítom, hogy ugyanazt az autót eltérő módon kell vezetni pálya, időjárás és műszaki állapot függvényében, akkor már kezdünk közelíteni a ponthoz, ahol a játék valósághűségét már nem lehet tovább fokozni. A vezetés érzékenysége elég magas fokú volt az elődben, de ebben a tekintetben szintén változásról számolhatunk be, a TOCA2-vel egész jól elboldogul egy kezdő is, feltéve, hogy alacsony fokozatra állította a joystick érzékenységét. Azt azért nem mondom, hogy kétszázas tempónál nem csúszunk ki egy hajtűkanyar-









ban, ám az óvatos vezetők ezúttal nem hordanak fel tonnányi szennyeződést az aszfaltra.

Akik nem gyakorolhattak az első résszel, netán kijöttek a gyakorlatból, azokat egy oktatópálya várja, ahol a NASCAR-féle oválistól, a bójás nyolcason át egészen a teljes versenypályáig mindenhol próbára tehetjük saját magunk és járgányunk képességeit. Mi több, minden pályát áttanulmányozhatunk elméletben is, külön koncentrálva a veszélyes kanyarkombinációk optimális leküzdését. Amint bemelegedtünk, ugorjunk is be valamelyik „vérre menő" küzdelembe!

Gyorsabb autó mögötted, adj utat!

Ilyen és hasonló dörgedelmeket kapunk istállófőnökünktől, ha sokat szerencsétlenkedünk. De információt kaphatunk az előttünk zajló eseményekről is, például egy tömegkarambolról vagy veszélyes olajfoltról a pályán. Ami az ütközéseket illeti, ezek nemcsak azért okoznak gondot, mert feltartanak minket, hanem a sérült darabokat is kénytelenek vagyunk kerülgetni. Persze az sem sokkal jobb verzió, ha saját kasztninkat amortizáljuk le nagy bőszen, ilyenkor leginkább a kanyarokban vesszük észre a változásokat. Sebaj, várnak segédeink a depóban, hogy új(szerű) gépet varázsoljanak roncsunkból másodpercek alatt. Ilyenkor cserélhetünk papucsokat is. Jól gondoljuk meg a választást, mert az időjárásnak nem megfelelő friss gumi nemhogy segít, de hátráltat bennünket. Hogy a verseny kezdetén úgyis a légköri viszonyokkal harmonizáló abroncsokkal kezdünk? Ez igaz, de a második TOCA-epizóddal játszva már előfordul, hogy verseny közben változik meg az időjárás.

Végezetül egy extra szolgáltatásról: akár négyen is játszhatunk egyetlen monitor előtt. Bár ezt már egy évvel ezelőtt is kipróbálhattuk, immár számítógép-ellenfelekkel és rendes bajnokság keretei között tehetjük ugyanezt. Hát tegyük is, ha van kéznél három rally-rajongó ismerős!

Vélemény

Általában nem szeretem a folytatásokat, de a TOCA 2 az a kivétel, ami erősíteni szokta a szabályokat. Nekem – minden problémája ellenére – az első rész is megnyerte tetszésemet, s mivel a folytatáson rengeteg javítást eszközöltek, és ehhez még egy nagy adag újdonságot is hozzácsaptak, nem lehetett mást, mint pozitív képet alkotnom a programról. A kommentár félelmetesen jó hangulatba ringatja az amúgy sem túl laza, botkormányt markoló fanatikusokat. Ezek után elszabadul a pokol és a sok száz lóerő. Bömbölnek a gépek, csikorognak a gumik (mindegyik külön-külön!), és persze törnek a lámpák és szélvédők.
Semmi sem lehet azonban tökéletes, még a TOCA 2 sem. Elsősorban a gépi ellenfél teljesítménye hagy némi kívánnivalót maga után, mert még normál fokozaton is harmatgyenge produkcióval könnyíti meg a gyors sikerre áhítozó pilóták dolgát. Még a pályát sem kell betanulni! Elég egy közepesen visszafogott autózást produkálnunk (ráadásul automata váltóval), és csak saját figyelmetlenségünk miatt veszíthetünk. A kocsik még intenzívebben törnek, deformálódnak, de továbbra sem érzem reálisnak a sérülések mértékét. Nekizúdulhatunk a falnak teljes sebességgel, mégsem végezzük tapétaként pályafutásunkat. A pályán kívül felvert fűdarabokat, sarat – ellentétben a Colin McRae Rallyval – nem láthatjuk viszont lökhárítónkon, lámpáinkon. Talán majd legközelebb...
Mindezen hibák ellenére még egyszer leszögezem: a TOCA 2 kategóriájának kiemelkedő programja, ami nemcsak az autőőrülteknek nyújthat felhőtlen szórakozást. Nem hiszed? Járj utána!

-CSONTI-



87

Technikai jellemzők

Hardverigény	P166 / 32 MB RAM
3D-támogatás	D3D
Multiplayer	2–4 játékos

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

TOCA 2	
TOCA	ZED 98/5 · 85%
Colin McRae Rally	ZED 98/11 · 92%
Screamer Rally	ZED 98/2 · 83%

Premier Manager 99

Kis pénz – kis foci, nagy pénz – nagy foci

▼ Gremlin Interactive

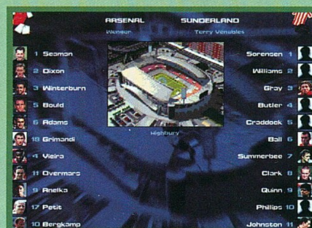
Aki emlékszik a kilencvenes évek derekán tomboló játékdömpingre a DOS-os játékok fénykorában, annak biztosan ismerősen cseng a név: Premier Manager. A játékkiadók sorban jelentették meg jobbnál jobb játékaikat – gondoljunk csak a mostanában felújított eredeti X-Wingre vagy Heroes of Might and Magic-re – örökletes fogalmakat alkotva a mai idők veteránjainak. Elkülöníthető(bb) kategóriák voltak játékok között, és ezeken belül listavezetők. Ilyennek sorolható be a Premier Manager 99 focimenedzser-program őse is, a Premier Manager 3. A legjobb volt a maga nemében, grafikai kidolgozottsága, részletessége miatt messze kiemelkedett vetélytársai közül. Gondoljunk csak bele: már akkor ('94-'95 tájékán) végig tudtuk nézni, szurkolni 3D-ben csapatunk meccseit. '97-től évenként felújított verzióval áll elő a Gremlin csapata, most a '99-es változat került terítékre.



A játék elindítása után – minden demo és filmbejátszás nélkül – egy egyszerű főmenü nyílik meg, ahol megtekinthetjük a csapatok és a focisták adatbázisát, valamint választhatunk a két játékmód között. Az adatbázis elég tetemes. Tartalmazza az összes jelentősebb angol, európai és tengerentúli csapat játékosainak és menedzsereinek adatait, ezen kívül a klubok részletes történelmét. A két játékopció között csak egy kis eltérés van. Az elsővel (manager league) egy csapatot kell a végsőkig irányítgatni, tehát itt a csapat menedzselése a cél, a másodikban pedig a mi karrierünké a főszerep, itt (ha minden jól megy) a csapatok vetélkednek majd értünk. A játék kezelését ez a választásunk nem befolyásolja. Csapatválasztáskor 92 klubból választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat (az első játékfajtában kezdhetünk akár a legerősebb csapatok egyikével is). Még meg kell adnunk, hogy a szezon előtt kikkel szeretnénk barátságos meccset játszani (nagy élmény először magyar túrára vinni a fiúkat...), végignézni nemzetközi kupák sorsolásait, és máris elérkeztünk az irányítópulthoz, ahonnan a játék öszszes eseményét vezérelhetjük. Ezt négy nagy fő részre osztották, mindegyikben három főbb menüpontra (azért írom ennyiszer azt, hogy „fő-", mert minden ezekről nyíló ablaknak egy tucat alablaka, meg ugyanennyi almenüje van). A négy nagy terület teljes mértékben lefedi ténykedéseinket, mégis logikusan különállóak egymástól. Az információs negyedben (lila színű menüpontok) a ligák állásáról, meccsek eredményeiről, időpontjáról kaphatunk információkat. A tréner negyedben változtathatjuk









csapatunk felépítését, taktikáját, a játékosok pozícióját, edzéstervét, egyéb tulajdonságait, és mérhetjük össze előzetesen a soron következő ellenfelével. Az adásvétel negyedben vásárolhatunk-eladhatunk játékosokat, vehetünk fel edzőket, menedzsereket, itt köthetünk szerződéseket és rúghatunk ki embereket. Végül a pénzügyek negyedében utánanézhetünk anyagi helyzetünknek, itt fejleszthetjük stadionunkat, itt köthetünk szerződést szponzorainkkal és irányíthatjuk a stadionhoz

tartozó infrastruktúrát (étkezdék, boltok). A képernyő bal szélén álldogáló figurák nem szurkolók, hanem a személyzet. Első látásra rémisztően sok van belőlük: edzők, orvos, pszichológus, játékos-figyelő, utánpótlás-edző, utánpótlás-menedzser, pályakarbantartó, igazgatói testület, menedzseraszszisztens… Tőlük kapjuk a feladatkörükbe tartozó események jelentéseit (azaz ők szólnak, ha valami probléma van). Eddig csak a program aprólékossága láttán bólinthattunk elégedetten, ám az igazi csoda csak akkor jön el, ha megnézzük az első meccset. Ekkor jövünk rá, hogy mi szerepe van a felbontás beállításának és a 3D-s hardver-konfigurációnak. Némi túlzással élve: csak annyiban különbözik a FIFA-sorozattól, hogy nem tudjuk a játékosokat irányítani.

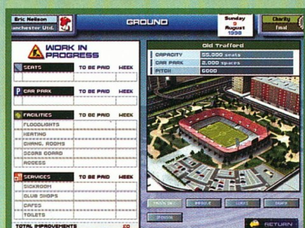
Menedzserként a fárasztó edzéseken és a labda rugdosásán kívül minden létező feladat a nyakunkba szakad. Az előre definiált nehézségi szintek nem úgy befolyásolják a játékot, hogy az ellenfél erősebb vagy gyengébb, abban jelentkezik a könnyű és nehéz fokozat közötti különbség, hogy a program milyen részfeladatokat vállal el helyettünk. Így a legkönnyebb beállításnál majdnem hogy csak a Continue gombot kell nyomogatnunk, míg a legnehezebbnél még az olyan apró részletekkel is foglalkoznunk kell, mint például, hogy hány szelet húst rendeljünk a stadion hamburgeres pavilonjaiba a következő meccsre, hogy az mind elfogyjon és ne rohadjon ránk. Mint az előbb kiderült, a játék körökre (fordulókra) van bontva, így bőven van időnk a menükben bogarászni. Egy kör meccstől-meccsig tart, az időt hetekben méri a program – eközben kell csapatunkat menedzselni. Minden játékos egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, ezek nagy részét lehet fejleszteni, de elhibázott edzésmunkával akár rontani is. Az aktívan szereplő játékosok tulajdonság-összege és fejlettsége adja meg a csapat erejét. Már egyetlen elhanyagolt, rosszul megválasztott játékos is nagyban befolyásolhatja a csapat minőségét. Például egy lassú csatár soha nem ér el a labdával a 16-os vonalig, de egy gyors védő simán rúghat gól(oka)t a mérkőzésen. A sikerhez hozzátartozik még a taktika is. Nem mindegy, milyen felállást választunk csapatunknak, és az sem, melyik játékos hol játszik. Minden futballistának megvan a pályán a maga helye. Ebből a szempontból a program négy fő csoportot különböztet meg: kapus, védő, középpályás, csatár. Aki járt már focipálya környékén, annak eddig tiszta a dolog. De a kategóriákon belül léteznek olyanok, mint középső-középpályás, jobbszélső-középpályás, jobb-középső-középpályás, védekező középpályás stb. Szóval nem egyszerű. Ha (idővel) készen vagyunk a felállítással, egy „terepasztalon" lejátszhatunk néhány előregenerált helyzetet (beadás, szabadrúgás, ellentámadás…). Nem mindegy, milyen edző(ke)t szerződtetünk a játékosaink mellé. Egy gyenge edző ronthatja az övénél jobb tulajdonságú emberünket. Nagyjából ugyanez vonatkozik személyzetünk többi tagjára is (képzetlen orvosunk a legkisebb horzsolással is kórházba küldi vakbélműtétre betegünket). De a sikerhez még több dolog kell: pénz! A pénzügyi részeknél a szponzoroknál szert tehetünk némi apróra, de bevételeink nagy részét másból kell megteremtenünk. Talán a legfontosabb a nézettség javítása, amit jó játékkal és a stadionunk ésszerű (!) fejlesztésével érhetünk el (beleeshetünk abba a hibába, hogy jobbra-balra építgetjük a stadiont, aminek az a vége, hogy a saját szurkolótáborunk sem találja a pályát, mi pedig ott ülünk egy kacsalábon forgó focipalotában az aranylábúakkal és egy erőteljes kéréssel, hogy másnapra legyünk szíves összezenélni X százezer fontot, mert különben…). A másik fontos profitforrás a stadion területén építhető étteremlánc és bolthálózat kiépítése, amelynek sikere nagyban függ a meccsekre érkező nézők számától, és az egyes termékek árától. Később, ha már fut a szekér, televíziós társaságok vetekednek majd egy-egy mérkőzés közvetítési jogáért, kellemesen hízlalva ezzel a bankszámlánkat.

Összességében tekintve a játék nagyon jó. Élvezetes a hangulata, bonyolultsága ellenére aránylag könnyen el lehet vele boldogulni. Sikerült az élethűség és a látványos, szórakoztató játék közötti egyensúlyt megtalálni: megszületett a Championship Manager 3 első és mindezidáig egyetlen komoly konkurense!









VÉLEMÉNY

A Premier Manager 99 nem szakított elődei (jól bevált) hagyományaival. A játék kezelése és a főbb szerkezeti felépítés maradt a régi, viszont a külalak teljesen megváltozott, megszépült. Ráadásul az új köntöshöz még hozzácsaptak egy rakás kiegészítő funkciót és szerkezeti elemet, csakhogy nehezítsék az egyébként sem könnyű játékot. Már az előző rész végigjátszása is nagy kihívás volt, de hosszú távon bele lehet unni ebbe is. Miután az ember feljutott csapatával a csúcsra, megnyert minden hazai és nemzetközi kupát és bajnokságot, a program már nem jelent kihívást. De addig? Addig napok, hetek telnek el úgy, hogy az ember ül a gép előtt és azon görcsöl, hogy eljusson a csúcsra…

ICEBIRD

MÁSIK VÉLEMÉNY

Élethűség vagy látvány? Ez a focimanager játékok készítőinek örök dilemmája, hogy a két egymásnak ellentmondó tényező közül melyik irányába vigyék el a programjukat. A Premier Manager-sorozat fejlesztői a látványos, szórakoztató játékot helyezték előtérbe a végletekig fokozott komplexitás és bonyolult játékmenet (lásd Championship Manager) hátrányára. Ebből adódóan a „hardcore" managerjáték-rajongók meg fognak maradni a régi kedvenc CM-sorozatnál, de a játékosok szélesebb tömegei számára a PM sokkal emészthetőbb, így valószínűleg sikeresebb is lesz.

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

84

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

PREMIER MANAGER 99
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ZED 99/3 • 89%
PREMIER MANAGER 98 ZED 98/4 • 83%
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 ZED 98/7 • 85%



Viva Football

„Jó napot, jó szurkolást...”

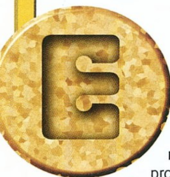


▼ Virgin Interactive / Crimson / Escape

„... minden kedves nézőnknek, innen a párizsi arénából! A brazil és a francia válogatott több hetes küzdelem árán verekedte be magát az 1998. évi futball-világbajnokság döntőjébe, hogy most az egész világ szeme láttára összemérhessék tudásukat és a győztes megszerezze az Világ Kupát. A brazilok már örökre birtokosai a Rimet-kupának, mivel már három alkalommal bizonyították, hogy ők a világ legjobbjai. 1958-ban Svédországban, 1962-ben Chilében és 1970-ben Mexikóban lett világelső a zöld-sárga csapat. A franciák még nem szereztek világbajnoki címet, „csak” egy Európa-bajnoki arannyal büszkélkedhetnek 1984-ből. A csapatok már elfoglalták térfeleiket, a bíró szájához emeli sípját, és ebben a pillanatban kezdetét veszi a mindent eldöntő kilencven perc, hogy méltó véget érhessen a több hete tartó futball-fiesta.”







Egyre több játékkészítő cég próbálja megdönteni az EA Sports PC-s labdarúgásban egyeduralkodó programszériájának, a FIFA-sorozatnak az uralmát. Hogy ez a Virginnek mennyire sikerült a Viva Footballal? Minden szemszögből nézve szép a program. Centiméter-pontos passzok, kapáslövések, bonyolult cselek teszik életszerűvé a játékot. A fejlesztők létrehozták az Advenced Passing Sytem technológiát, amely segítségével tökéletes a labda útjának irányítása. A játékosok mozgatását a már jól bevált motion capture technikával oldották meg, úgy, hogy egy alakot több, mint 5400 elemből álló mozgássorral ruháztak fel. A Viva Football, hasonlóan a konkurens programokhoz (FIFA 99, Michael Owen's World League Soccer), támogatja a 3D gyorsítást – de egy erősebb gépen akár gyorsító nélkül is játszhatunk, nem lesz szaggatott a program futása.

Hat kontinens 1035 csapata és 16 500 játékosa közül választhatunk magunknak, akikkel végigkalandozhatjuk a futball világát 1958-tól 1998-ig. A korhűséget ezen kívül garantálja a 2070 féle mez és a játékosok képességeinek 267 200 féle (!) variációja, továbbá a 300 stadion elhelyezése a programban. Minden VB-döntőt háromféleképpen játszhatunk le, attól függően, hogy milyen mértékben akarjuk átélni a történteket. Kezdhetünk a selejtezőknél, a huszonnégyes döntőben, de választhatjuk azt is, hogy csak a döntő meccset játsszuk le. Ha kedvünk tartja, összecsaphat egymással az 1958-as magyar válogatott az 1998-assal is.

Természetesen a készítők odafigyeltek arra, hogy 1994-től már három pont jár a győzelemért, míg az azt megelőző években csak kettő. Döntetlen esetén hosszabbítás következik, amit vagy végigjátszunk teljes játékidővel, vagy az „aranygól” opciót választjuk, tehát az nyer, aki előbb szerez gólt a hosszabbítás alatt. Beállíthatjuk a taktikánkat is, ez igen egyszerű feladatnak ígérkezik. A Viva Footballban a felállást és a pályára lépő játékosokat tudjuk megváltoztatni.

A játék, ha forradalmi újításokat nem is hozott a fociprogramok világába, de teljesítette azt, amit ma egy futball-szimulátortól elvárunk. Az átlagot megüti, de a FIFA-sorozat trónja nem forog veszélyben.

VÉLEMÉNY

A készítők célja egy egyszerűen, gyorsan játszható program készítése volt, és ezt sikerült is szinte maradéktalanul megvalósítaniuk. Bár akad egy-két szépséghiba, ami a Tomb Raidert is jellemezte. Nevezetesen a játékos képes eltűnni önmagában vagy a pályát felépítő poligonokban. Ettől függetlenül kellemes játéknak néz elébe a játékos, ha nekifog Vivának. Bár a FIFA 99 elsősége még mindig sziklaszilárd, az EA Sports most megfelelő impulzust kapott, hogy milyen irányba fejlesszék tovább az eddigi sikerszériáikat.

SILVANION

▸ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

▸ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▸ ÖSSZEHASONLÍTÁS

VIVA FOOTBALL	
WORLD CUP 98	ZED 98/6 · 93%
FIFA 99	ZED 98/12 · 89%
ACTUA SOCCER 3	ZED 99/2 · 85%

UEFA Champions League Season 1998/99

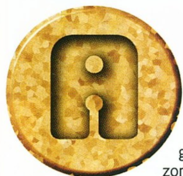
▼ Eidos Interactive

Rengeteg fociprogram jelenik meg mostanában, de közülük csak kevés olyan van amelyek, valamilyen labdarúgó világeseményt dolgoznak fel. Arra hamar rájöttek a játékkészítők, hogy jóval nagyobb keletje van azoknak a játékoknak, amelyek valamilyen „valóságtartalommal" rendelkeznek, így általában igyekeztek valamilyen torna kizárólagos jogát megszerezni. Az Electronic Arts eszmélt a leggyorsabban, a FIFÁ-val kötött szerződésük alapján ők készíthették el a világbajnokság hivatalos focijátékát, a World Cupot, amelyet – nem véletlenül – a legjobb fociprogramnak tartanak a játékosok. Az Eidosnak más irányban kellett keresgélnie, így „akadtak össze" a másik nagy fociszervezettel, az UEFÁ-val és az általuk szervezett Bajnokok Ligájával.









A játék címéből nem nehéz kitalálni, hogy a program a Bajnokok Ligájának 1998/99-es szezonját dolgozza fel. Sajnos csak a 24-es döntő csapatai kerültek be a programba, a selejtezők nem, így a magyar résztvevővel, az Újpesttel nem játszhatunk, de cserébe 24 sztárcsapat vár ránk, olyan nagyágyúkkal, mint a tavalyi győztes Real Madrid, a Manchester United, a Bayern München vagy a Dinamo Kijev. A játék a Bajnokok Ligájának hatszor négyfős csoportrendszerét használja az eredeti sorsolás szerint, azaz a csapatok már el vannak osztva úgy, ahogy az a valóságban történt. Természetesen saját ligát is kreálhatunk, a cél egyértelmű: a Bajnokok Ligájának megnyerése az általunk választott csapattal. A csapatok összeállítása és a játékosok neve, valamint külső megjelenésük a valóságnak megfelelő. A programban nemcsak a játékkal kell törődnünk, hanem – miután kiválasztottuk a nekünk leginkább tetsző csapatot – némi edzői feladattal is foglalkoznunk kell. A csapatunk felállását nekünk kell meghatározni, amelyből egyenesen következik az, hogy milyen stílusban fogunk focizni. Ha támadó szellemben szeretnénk játszani, ajánlott a 3-4-3, ha pedig az a célunk, hogy minél kevesebb gólt kapjunk, érdemes megfontolni az 5-4-1-es „beton" taktikát. Nemcsak előre beállított formációk közül lehet válogatni, a játékosokat akár egyesével is elhelyezhetjük. Mielőtt kifutnánk több tízezer szurkoló közé, érdemes a gyakorló opció segítségével megismerkedni a program, illetve a játékosok alapvető irányításával. Ebben a menüpontban teljes csapattal támadhatunk az egy szem szerencsétlen kapus ellen, így jól kiismerhetjük a passzolás és a lövés mikéntjét, sőt a szögletet, a szabadrúgást és a tizenegyeseket is gyakorolhatjuk. Miután úgy érezzük, hogy egy szál kapus már nem képes ellenállni nekünk, kipróbálhatjuk tudásunkat egy teljes csapat ellen is. A játék érdekessége, hogy nemcsak a már említett bajnokságon vehetünk részt, hanem lehetőségünk van scenariókat is játszani, a stratégiai programokhoz hasonlóan. Itt egy előre megadott helyzetből indulunk (tehát nem feltétlenül elölről kezdjük a mérkőzést) és egy bizonyos feladat elérése a cél. Az összes ilyen scenario a Bajnokok Ligájának megtörtént eseményei alapszik, nehézségeiket pedig egy ötfokozatú skálán mérik. Könnyű például a Real Madrid színeiben egy hatost rúgnunk a Strum Graznak 0-1-es állásból, de nehéz a Lensszel minimális előnyünket megőrizni a félelmetes csatársorral felálló Dinamo Kijevvel szemben.

A játék körítésével és a rendelkezésre álló lehetőségekkel nincs probléma, a gond azután kezdődik, amikor a játékosok kifutnak a pályára. A legtöbb három dimenziós megvalósítású fociprogram is ugyanezekkel a betegségekkel küzdött. Az irányítás elég nehézkes, a nyolc (!) különféle tűzgomb funkciójának fejben tartása sem egyszerű feladat. Még a legtávolabbi kameranézetben is csak töredékét látjuk a pályának, ez pedig erősen gátolja a szép összjátékot, hiszen így igen nehéz pontos indításokkal kiszolgálni csapattársainkat. Ezen a problémán még a jobb felső sarokban levő „radar" sem igazán tud segíteni. Örömteli viszont a készítők azon igyekezete, hogy minden a valóságnak megfelelő legyen. Ez dicséretes, bár a stadionok közül kimaradt például a Dinamo hírhedt kijevi arénája. Az is elég komikus, hogy a játékosok feje ugyan különbözik egymástól, de testük nem. A játék az említett hiányosságok miatt csak a focirajongók érdeklődését kelti fel, a többiek hamar belefáradnak a túlbonyolított irányítás okozta sikertelenségbe…

CARIS

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 /32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

75

▶ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS

UEFA CHAMPIONSHIPS LEAGUE	
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	ZED 98/2 · 89%
ACTUA SOCCER	ZED 98/2 · 79%
WORLD LEAGUE SOCCER	ZED 98/8 · 79%

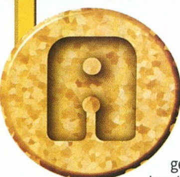
Jimmy White's 2: Cueball

Biliárdszalon otthon

▼ Virgin Interactive / Awesome

Sokan szeretünk biliárdozni: a haverokkal szórakozni, sörözgetni, miközben azon igyekszünk, hogy minél több golyó kerüljön a lyukakba. Előfordul azonban, hogy a biliárdterem megtelik, elfogy a pénzünk, vagy egyszerűen nincs kedvünk kimozdulni otthonról. Ezekre a helyzetekre nyújt kiváló megoldást a Virgin legújabb biliárd-szimulátora, amelyhez a Mester, Jimmy White adta a nevét.





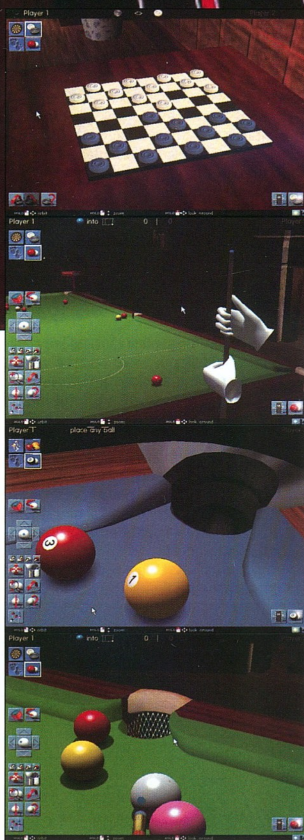
rövid bevezető videó után máris a „főmenüben" találjuk magunkat, amely jelen esetben igencsak különbözik az átlagtól. A programozók ugyanis megpróbálták egy biliárdszalon teljes külsőségét is megalkotni – így amikor elindítjuk a programot, valóban egy biliárdszalon ajtaján lépünk be az előtérbe. A plafont freskók, a falakat képek borítják, a falak mentén pedig díszes könyvek sorakoznak, amelyek hamarosan elért eredményeinkkel lesznek teleírva. A bejárattal szemben Jimmy arcképe mosolyog ránk, két oldalán pedig egy-egy kőtábla, amelyeken a bajnokok neve sorakozik majd – de egyelőre üresek. Ha kedvünk tartja, kényelmesen körbenézhetünk a szobában, minden egyes szegletét átvizsgálva. Van azonban erre egy kényelmesebb mód is, az úgynevezett „méhecske-mód". Ekkor egy méh repül elő, és a kamera őt követve körbejár az egész teremben. Az előtérből kétfelé ágazik utunk: beléphetünk a pool-szobába vagy a snooker-terembe. Mindkét helyiségben szinte mindent megtalálunk, ami a valóságban is ott szokott lenni. Bár, zongora, videojátékok, félkarú rablók, dákók, valamint bútorok. Mindemellett nem egy átlagos biliárdszalont kell elképzelnünk. A berendezés inkább egy kastély szobáit idézi, ahol a felső tízezer szórakozik...

Irány a biliárdasztal!

Természetesen a fő attrakció a pool és a snooker. Mindkét játék esetében többféle szabály alapján lökhetjük a golyókat, és valamennyire a szabályokba is belepiszkálhatunk. Természetesen van gyakorlási lehetőségünk – ilyenkor megismételhetjük elbaltázott lövéseinket, és külön kérésünkre a gép beállítja a megfelelő szöget és lökéserősséget; ezután már csak a dákót kell használni, és máris ölünkbe pottyan a győzelem. Ha komolyabb kihívást szeretnénk, jöhetnek a gépi ellenfelek. Bár belőlük csak egy pár fehér kesztyűt (és természetesen a dákót) látunk, mégis elég nagy különbség van köztük. Kezdetben csak a legügyetlenebb balfácánnal mérkőzhetünk meg (aki azért egész jól játszik...), de sikeres szereplésünk esetén a végén akár a nagy Jimmy White-ot is kihívhatjuk egy menetre! Addig azonban sokat kell küzdeni, tehát jó, ha megbarátkozunk a biliárd virtuális világával. Az asztalt bármilyen szögben, szinte bármilyen távolságból láthatjuk; könnyedén beállíthatjuk a nekünk tetsző pozíciót. Egy jól működő egérre különben is szükségünk lesz, hiszen alapvetően minden cselekvést ezzel tudunk elvégezni. Ha a kiszemelt golyó pontosan dákónk előtt figyel, már csak a lökés erősségén kell állítanunk, és optimális esetben megtekinthetjük, amint a golyó vidáman a lyukba gurul, ellenfelünk pedig csendesen átkozódik. Ha kedvünk van, ezután ismétlésben, lassítva is megtekinthetjük a diadalmas pillanatokat. A játék megnyerése esetén besöpörhetjük a közönség zajos ovációját, vereségünk esetén ez inkább csalódott kiáltásokban fejeződik ki...

Egyéb játékok

Az programozók nem elégedtek meg ennyivel, habár a két fajta biliárd már önmagában is megállná a helyét. Különböző plusz játékokat is beépítettek, amelyek szorosan kapcsolódnak egy biliárdszalonhoz, így egy-egy fárasztóbb pool- vagy snooker-csata után itt felüdülhetünk. Mindkét teremben két játékot találunk: a pool-szobában egy félkarú rabló vár – ha szerencsénk van, megszabadíthatjuk néhány dollárjától, bár általában inkább a mi zsebünk ürül ki... A másik móka a Dropzone nevű ősrégi játék, amelyet egy az egyben, korabeli hangef-



VÉLEMÉNY

A számítógépes biliárd-szimulátorok egészen speciális ágát képviselik a játékoknak. Viszonylag kevés van belőlük, és úgy kell lemodellezniük a valóságot, hogy meglegyen bennük a mozdulatok finomsága, ugyanakkor ne vesszenek el túl mélyen a szimuláció összetettségében, megtartsák a biliárd játékok szórakoztató jellegét, ezen kívül a grafika is elég látványos legyen A Jimmy White's 2: Cueball nagyjából sikeresen megfelelt eme kihívásoknak: a túlzott egér-központúság egy ideig zavaró, de azért megszokható. A grafika kissé lehúzza a dolgokat: 3D-támogatás mellett már elvárnám, hogy semmiféle pixelt ne lássak – se az asztal szélén, se a golyókon. A posztó is lehetne némileg kidolgozottabb. A kiegészítő játékok azok, amelyek kiemelik a biliárd játékok közül a Cueballt. Van amelyik átlagosra sikeredett (például a dáma), de a többi mind kellemesen szórakoztatja az embert. A másik kiemelkedő rész a termek megvalósítása – szinte megilletődik az ember, amikor a díszes bejáraton belép az egyik szobába és kézbe veszi a dákót. Más kérdés, hogy ezek a 3D-s terek igencsak lassítják a rendszert; talán ezért lett kicsit elnagyolva magának a biliárdnak a grafikája. Mindezért viszont kárpótolnak a hangeffektek, amelyek rendkívül élethűek és minden részletre kiterjedők. A zeneszámok pedig annyira jók, hogy nemcsak tökéletesen beleilleszkednek a játékba, de bátran ajánlhatók külön meghallgathatásra is. Akit kicsit is érdekel a virtuális biliárd, nagyon jól fog szórakozni ezzel a játékkal.

UHU

fektekkel játszhatunk. Ezt a játékot sok-sok évvel a Jimmy White's 2 tervezője, Archer Maclean készítette egy akkori (csúcs)gépre, és most föltámasztotta, hogy újra szórakoztassa a játékosok seregét. Tulajdonképpen egy egyszerű lövöldözős arcade játék, de a nosztalgiázás mellet roppant jól el lehet vele szórakozni! Ha átsétálunk a snooker-terembe, játszhatunk még dámát – kicsit meglepő a gépi ellenfél gondolkodásának lassúsága, de ez a teljesítményén szerencsére nem látszik. A másik játék a biliárdszalonok és kocsmák gyakori szórakoztató eszköze, a darts. Itt is különböző játékfajták közül választhatunk, mint a 301 vagy az 501. Mivel a dart eldobásának teljes folyamatát az egérrel végezzük, bizony jó ideig tart, mire rájövünk a virtuális darts fortélyaira, de ha egyszer megtanultuk, akkor sem biztos a siker, a gép még alap fokozaton is szívesen dobálja a húszasokat.

Külcsín és körítés

A grafika elsőre igencsak mellbevág; elsősorban a különböző termekre gondolok. Nem véletlen a 3D és az MMX-támogatás, és bár mindez szoftveresen is működik, bizony sok mindenről lemaradunk 3D-s kártya nélkül. A szobák berendezése és fényviszonyai is igencsak valószerűek, időnként úgy érzi magát az ember, mintha egy Riven-szerű kalandjátékot játszana. Maga a biliárd grafikája már nem ilyen döbbenetes. Bár az asztalok szintén rendkívül jól kidolgozottak a posztó, a dákó, valamint a golyók ennél látványosabbak is lehetnének és zavaróak az el nem mosott pixelek is. A hangeffektek meglepően jók. A győztesek könyvének lapozgatása közben halljuk az oldalak surrogását, ropogását, a golyók koccanását vagy a nézők reagálását játékunkra. A zene pedig egyenesen kiváló: 35 percnyi audio track van a CD-n (ha unjuk, akár egy saját audio CD-t is berakhatunk), amelyek tökéletesen illeszkednek a játékhoz, de önmagukban is megállják a helyüket. Valószínűleg a legtöbb ismerős lesz, de ez inkább előny, mint hátrány. A program a többjátékos üzemmód minden lehetőségét felkínálja: akár egy gépen, akár hálózaton, akár Interneten bizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a biliárdterem királyai. Ezek után már csak a barátainkat kell összekürtölni, elővenni a söröket, üdítőket, elindítani a muzsikát és máris indulhat a félig virtuális, félig valós biliárdparti!

83

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL	
VIRTUAL POOL 2	ZED 98/5 · 82%
ACTUA POOL	ZED 99/5 · 73%
NASCAR	ZED 99/1 · 78%

Pool Shark

„...nem kell egy milliárd a biliárdhoz...”

▼ Gremlin Interactive

A sportprogramok terén léteznek népszerű és kevésbé népszerű ágak. A foci, a kosárlabda vagy a hoki elemeit feldolgozó játékok általában beváltják a hozzájuk fűzött reményeket. De mi a helyzet az olyanokkal, mint a darts, a teke, vagy éppenséggel a biliárd? Lehet-e ezeket a játékokat egyáltalán a sportprogramok kategóriájába sorolni? A szoftverfejlesztő cégek – ha nagy ritkán is, de – meglepnek bennünket egy-egy ilyen „kocsmasporttal”, jelen esetben egy biliárdprogrammal.



Aki már fogott a kezébe biliárddákót, az tudja, hogy nem is olyan egyszerű a megfelelő irányba terelgetni azokat a folyton-folyvást guruló kis golyókat. A lyukak kicsik, a golyók rosszul állnak, az asztal lejt, a dákó görbe, s különben is huzat van – a kifogások tárháza végtelen egy-egy sikertelen lökés után. Hogy az ilyesféle kellemetlenségeket elkerüljük, a Pool Shark remek alkalmat biztosít arra, hogy az elméleti tudást tökélyre csiszolhassuk. Mielőtt ész nélkül belevetnénk magunkat a játék közepébe, időzzünk egy kicsit a School of Pool opciónál. Ez a leghasznosabb része az összes ilyesféle programnak. Az olyan triviális dolgoktól, mint a lyuktól három tenyérnyire levő golyó célba juttatása, az olyasféle furfangokig, mint az ugratás, a csavarás vagy a legtávolabbi falról visszapattanó golyó megjátszása, minden fortélyt elleshetünk a programtól.

Miután végigverekedtük magunkat a figurákon, s úgy érezzük, hogy a későbbiekben már nem okozhat nehézséget a kínálkozó lehetőségek felismerése, alkalmazása, lépjünk tovább! Következzen az a rész, amelyet sokan kihagynak – a szabályok ismertetése! Bizony, ez legalább olyan fontos, mint maga a technika. Nem árt tudni, hogy – tisztelet a kivételnek – nálunk Magyarországon egy sajátos „konyha-biliárdot” játszanak idősek és fiatalok. Mindenki tud néhány szabályt, ezeket összegyúrják, s mehet a lökdösődés! Amíg a szórakozás garantált, nincs is különösebb hiba ezzel, elvégre játékról van szó, amely ritkán megy vérre. Akiben van egy kis igényesség és a tökéletesség irányába való törekvés, az vegye magának a fáradságot, hogy áttanulmányozza, milyen szabályok jellemzik az egyes pool-variációkat.

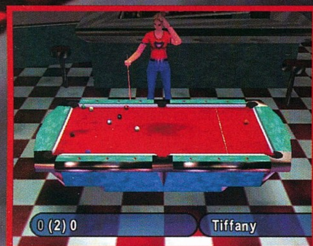
Kihívhatjuk a gépet egy egy elleni meccsekre vagy egy kisebbfajta bajnokságra. Nehézségi szinttől és a beállított játékosok számától függően kieséses alapon folyik a küzdelem. A program által irányított ellenfelek még amatőr szinten is meglepően és kellemetlenül pontosan játszanak, csak a legnehezebb helyzetekben hibáznak. A gépi ellenfelek körében nem tapasztalhatunk különösebb eltérést – mindannyian erőszakosan és precízen játszanak, alaposan fel kell kötnünk az alsóneműt! A nehézségi szint annyiban módosítja az ellenfeleket, hogy csavarásokra, ugratásokra és egyéb négyfalas-lyukbatalálós mutatványokra készülhetünk.

Szót érdemel a grafika, amely a maga nemében elég érdekes. Meglepően elvetemült környezetet sikerült a játék köré varázsolni. Négyféle terepen gurulhatnak a golyók, és az egyik jobban zavarja a szemünket, mint a másik... Nem véletlen, hogy a biliárdasztalok posztója sötétzöld vagy -kék színű – ez bizonyítottan nem irritál, hosszas szemlélődés után sem fájdítja meg a fejet, a rajta, előtte levő objektumok kellően, de nem bántóan élesen kontrasztosak. Ezen a bevált megoldással rendelkező területen próbáltak újítani a készítők: az egyik helyen élénkpiros, a másikon áttetsző üveglapra emlékeztető, a harmadikon a nagy semmiben energiahálót alkotó lézersugárnyalábok helyettesítik a jól bevált asztalt.

A fejlesztők másik eredeti ötlete az volt, hogy rajzolt-vektoros alakokat állítottak játékosként az asztal mellé, akik mocorognak, toppantanak, vakaróznak, vagy a fejüket fogják egy-egy sikertelen lökés után. Az ötlet nagyszerű, a kivitelezés már korántsem – Lara, Corvus (a Heretic 2 főhőse) vagy a Resident Evil 2 karakterei mellett bántóan szögletesek a figurák. A grafika a játék egészét tekintve sem egy világszám: az asztalon száguldozó golyókon nem csillan meg a fény, nem változnak a fény-árnyék hatások, ha két vagy több golyó egymás mellé ér, azaz elég steril az egész.

Az irányítás is meglepően rapszodikus – minél többet játszottam, annál kevésbé voltam képes úgy meglökni a golyót a dákóval, hogy az nekem megfelelő legyen. Vagy túl erősen vagy túl gyengén, de sohasem úgy, ahogyan az logikus lett volna. Amúgy irányítás terén mindent tud a Pool Shark, amit csak kell – asztal forgatása, nézőpont változtatása, dákó ki/bekapcsolása, finom és gyors igazítás stb. E tekintetben a játék nem marad el a még mindig uralkodó Virtual Pooltól – de szinte minden másban igen...

ZOTYO



▸ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

▸ ÉRTÉKELÉS

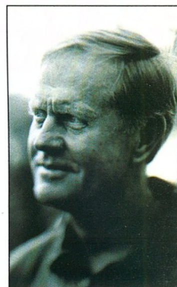
GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▸ ÖSSZEHASONLÍTÁS

POOL SHARK
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 ZED 99/5 • 83%
VIRTUAL POOL 2 ZED 98/5 • 82%
JIMMY WHITE SNOOKER

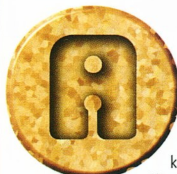
Jack Nicklaus Golf 6: Golden Bear Challenge

18 lyuk a világ (?)



▼ Activision

A golfjátékok története és fejlődése sokáig be volt határolva néhány, a kategória indulása óta működő sorozatban alkalmazott technika révén. A Links volt az egyik első golfprogram, amely komolyabb sikert ért el PC-n, és már első változatában a három kattintásos ütés-szimulációra és a digitálizált grafikus elemekből összerakott grafikára építették. A többi nagy klasszikus, mint a PGA Tour Golf és a Jack Nicklaus Golf is ezeket a jellemzőket mutatta, az eltérés a játékokban feltűnő sztárokban és pályákban, valamint a megvalósítás minőségében volt. Ez a trend ment évekig, míg tavaly megjelent a The Golf Pro és felrúgott minden addigi szabályt: a golfütést igen aktívan, az egér tényleges mozgatásával visszaadó Mouse Drive rendszerrel kivívta a szakma elismerését. Azóta elég nagy a kavarodás a golfjátékok világában, a sok trónkövetelő után a nagy öreg Jack Nicklaus-sorozat is új résszel jelentkezett...



híres sorozat elérkezett tehát a hatodik részéhez, amely a Golden Bear Challenge alcímet kapta – a programban játszhatunk akár Jack Nicklaus személyében vagy (most első ízben) kihívhatjuk őt egy menetre. Ekkor azonban felkészülhetünk egy kemény mérkőzésre, hiszen a világ legtöbb Masters, Major Championship, US Open és PGA Championship-győzelmet elért játékosával mérjük össze tudásunkat. A játék az igen jó kritikát kapott előző rész óta jelentősen nem változott, de számos fontos újítással igyekeztek tovább finomítani rajta. Természetesen javítottak a grafikán – még jobb minőségű és részletesebb objektumokat használtak a táj felépítéséhez – és új 3D objektumokkal bővítették a palettát: szélben lengő zászlókkal, madarakkal és a víz mozgásával... A megjelenítés mostanra megközelíti a fotó-minőséget, így már önmagában a látvány is nagy élményt jelent. A kameranézetek beállításában eddig is elég nagy szabadságfokkal rendelkeztünk, de ezt most még tovább bővítették. A labda mozgásának fizikai modelljét átdolgozták, és a teljes játékot megpróbálták még inkább a szimuláció irányába elmozdítani. Az ütés hagyományos, három kattintásos rendszerén nem változtattak, de a játékosok egyedi jellemzőinek leírására bevezettek egy pontrendszert, amely befolyásolja az ütéseket. A swing-meter sebességét többféle szintre lehet beállítani a programban, és minden egyes beállítás nehézségének megfelelő mennyiségű skill-pont után felosztható öt egyéb képességre (teljes lövéserősség, lövéspontosság, ütés homokban, ütés füves terepen és putting). A leggyorsabb swing-meter esetén negyven pont osztható szét, míg egy közepes beállítás választásakor tíz pont marad erre a célra. A rendszer segítségével felépíthetünk egy egyedi jellemzőkkel bíró játékost, aki fejlődni is



tud, ha már egy gyorsabb swing-meter fokozatban is képesek vagyunk játszani. A megfelelő gyakorlatra egyébként nagy szükségünk lesz a játékban, mert ellenfeleink mesterséges intelligenciája sokat fejlődött az előző rész óta. A játékban hat, Jack Nicklaus által tervezett pálya kapott helyet: Shoal Creek, Muirfield Village, Sherwood Country Club, Montecastillo Golf Resort (a Volvo Masters Tournament helyszíne), Nicklaus North Golf Course és a Cochise At The Desert Mountain Club várja, hogy felfedezzük. A felfedezést megtehetjük egyedül vagy többen is, hiszen a játék támogatja a multiplayer módokat is helyi hálózatban és az Interneten keresztül. A játék változatosságához az eddig elmondottakon felül hozzájárul még a mellékelt pálya-szerkesztő, amelynek segítségével készített pályákat más játékosokkal lehet cserélgetni, illetve Jack Nicklaus szöveges kommentárjai, tippjei az egyes pályákhoz. A játék során ütéseinket folyamatos kommentár kíséri a CBS riportereinek előadásában. A Jack Nicklus Golf 6 egy nagyon jó golfjáték, amely a hagyományos kezelés mellett megmaradva, abból aknázza ki a legtöbbet.

CHARLIE

▶ **TECHNIKAI JELLEMZŐK**

HARDVERIGÉNY P166 /32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

84

▶ **ÉRTÉKELÉS**

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ **ÖSSZEHASONLÍTÁS**

JACK NIKLAUS GOLF 6	
GOLF PRO	ZED 98/5 · 88%
GOLF PRO 2	ZED 99/1 · 87%
ACTUA GOLF 2	ZED 98/4 · 81%

Gondolatébresztő

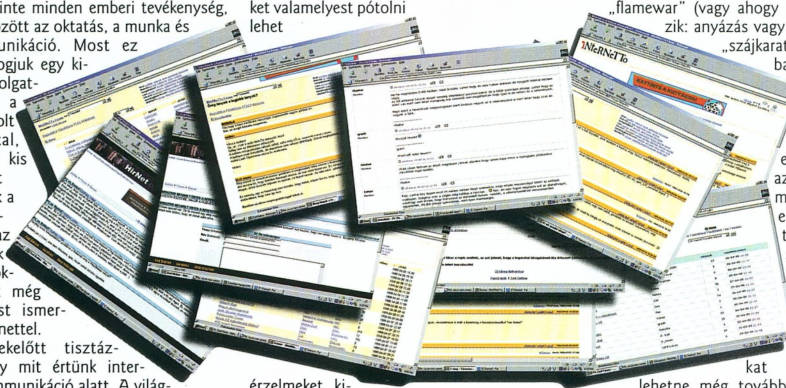
Társalgási formák az Interneten

A ZED homepage-en található online Gondolatébresztőben javasolták többen is, hogy írjunk a világháló társalgási formáiról, azok általános formuláiról és szabályairól. Valóban, ez egy olyan téma, amelyről eddig még nem beszéltünk, pedig megér néhány sort. Ebben a hónapban tehát rovatunkban az internetes társalgásról lesz szó.

Ugye, senkit nem kell meggyőzni arról, hogy az Internet mennyire jó dolog? Érdekes tudnivalók, hasznos szolgáltatások és új szórakozási lehetőségek tömkelege – ezt jelenti a napjainkban már ronggyá koptatott „információs szupersztráda" kifejezés. A világháló elterjedésével új dimenziókat kapott szinte minden emberi tevékenység, többek között az oktatás, a munka és a kommunikáció. Most ez utóbbit fogjuk egy kicsit boncolgatni, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy egy kis segítséget nyújtsunk a „newbie"-knak, azaz azoknak az újoncoknak, akik még csak most ismerkednek a nettel.

Mindenekelőtt tisztázzuk, hogy mit értünk internetes kommunikáció alatt. A világhálót igénybe vevő társalgásnak három alapvető formáját különböztetjük meg a kommunikációban résztvevők száma szerint. A legelső csoportba (talán ez a legismertebb) tartoznak azok a szolgáltatások, amelyek során egy ember társalog egy másik emberrel. Ilyen kommunikáció a már mindennapjaink szerves részévé vált elektronikus levél (e-mail), illetve a netes dialógusok, a chatek. A második csoportba soroljuk azokat a társalgási rendszereket, amelyekben egy ember ír sokaknak. Jó példák egy-sokaknak kommunikációra a különböző levelezési listák, fórumok (ilyen a ZED Fórum is), illetve a Usenet, ami egy olyan világméretű elosztott rendszer, ahol a felhasználónak a legkülönfélébb témákban való kommunikációra nyílik lehetősége. Végül, külön csoportot alkotnak azok az információs szolgáltatások, amelyek több ember valósidejű interaktív társalgására adnak lehetőséget (MUD-ok, MOO-k, Internet Relay Chat – IRC).

A fenti társalgási formáknak, csatornáknak természetesen megvannak a maga szabályai, amelyek a kulturált kommunikálást szolgálják. Ezek a megkötések általában mind ugyanarra az aranyszabályra épülnek: a világhálón keresztül történő beszélgetésnél mindig úgy kell viselkedni, mintha előttünk állna (állnának) az illető(k), akivel (akikkel) társalgunk. Ezért ügyelni kell arra, hogy mit írunk (különösen, ha idegennek írunk), mert levelünk, üzenetünk megbánthatja a címzettet. Ez azért is kiemelt fontosságú, mert az általunk elküldött szövegből hiányoznak többek között a metakommunikációs elemek és a hangszín. Ezeket valamelyest pótolni lehet érzelmeket kifejező szimbólumokkal, az úgynevezett a „smiley"-kkal (például: ☺ ☹), de ajánlatos takarékosan bánni velük – egy levél vagy üzenet nem a smileykről szól. Nem szabad továbbá azt feltételezni, hogy egy smiley szerepeltetése rögtön eléri, hogy a címzett egyetértsen a küldővel, vagy hogy egy egyébként bántó megjegyzés élét elvegye. Tisztelettel bánjunk mindenkivel, aki olvashatja írásunkat!



Külön kis világa van a levelezőlistáknak, fórumoknak. Itt is érvényesek az e-mailekre vonatkozó szabályok, elvégre nincs nagy különbség aközött, hogy egy embernek írsz egy levelet vagy sok emberrel kommunikálsz egy topic-on (topic = valamilyen téma, amihez szabadon hozzá lehet szólni) keresztül – legfeljebb annyi, hogy így sokkal több embert megbántására nyílik lehetőség... Éppen ezért nagyon fontos, hogy mielőtt valaki üzenetet küldene egy fórumba, minél többet tudjon meg annak közönségéről és miliőjéről. Melegen ajánlott tehát, hogy mielőtt új emberként beleszólnánk egy fórumba, olvasgassuk a régebbi hozzászólásokat, a fórumhoz tartozó FAQ elolvasása pedig egyenesen kötelező! A hozzászólásoknál is több mindenre oda kell figyelni. Jó, ha nem vagyunk terjengősek, hanem röviden, tömören írjuk le véleményünket. Nagyfokú illetlenségnek számít, ha eltérünk az adott topic témájától (offtopicok vagyunk), ezért lehetőleg ezt is kerüljük. Ha valakivel nem értünk egyet, célszerűbb személyes üzenetekben rendezni a dolgot, mint a nyilvánosság előtt folytatni a vitát – kivéve, ha olyasmin vitázunk, ami érdekelheti a topic olvasóit. Kerüljük a hevességet és az indulatokat – nagyon csúnya tud lenni egy úgynevezett „flamewar" (vagy ahogy magyarul becézik: anyázás vagy fikázás, esetleg „szájkarate"), és általában úgyis kitörlik őket a fórumok felügyelői, a moderátorok. Ugyanezek a tanácsok az IRC-zésnél is megszívlelendők, elvégre az IRC tulajdonképpen szintén egy levelezőlista, csak interaktív.

A szabályokat, viselkedési normákat természetesen lehetne még tovább sorolni, de a fontosabb szabályok már elhangzottak, a többit pedig tőletek várjuk. Írjátok meg, hogy szerintetek az internetes társalgásnál, levelezésnél milyen magatartásforma a követendő és mely motívumokat kell kerülni a hálózatos kommunikáció során (a www.zed.hu online Gondolatébresztőjébe is várjuk reagálásaitokat, kérdéseiteket). A jövő havi viszontolvasásra!

STÖKI

Tíz kicsi parancsolat (Agatha Christie után szabadon)

1. Ha nem saját szöveget másolsz be levelebe vagy üzenetedbe, tiszteld a szerzőt azzal, hogy megemlíted a nevét.

2. Ha továbbítasz vagy újrapostázol egy üzenetet, soha ne változtasd meg annak tartalmát vagy szóhasználatát.

3. Soha ne küldj „lánc" levelet elektronikusan, ezek tiltottak az Interneten!

4. Légy konzervatív a küldésben és liberális a fogadásban!

5. Soha ne küldj indulatos levelet („flame"-et), még akkor sem, ha provokálnak. Aludj egyet, mielőtt érzelmektől fűtött választ küldenél egy üzenetre.

6. Ne légy türelmetlen, ha sokáig nem kapsz választ! Egy elektronikus levél is képes néha napokat késni.

7. A CSUPA NAGYBETŰ OLYAN, MINTHA ORDÍTANÁL!

8. Figyelmeztesd a címzetteket, ha nagyobb mennyiségű információt szeretnél nekik küldeni. Ha mindenki egyetért vele, akkor mehet. E nélkül azonban súlyos udvariatlanság ilyesmit tenni.

9. Ne tételezd fel, hogy a te képernyőd mérete azonos bárki másével. Chatelésnél maximum 70 karaktert és 12 sort írjál. E-mailben is tartsd a 70 karakteres maximum sorszélességet, mert a különböző levelező programok másként tördelik a sorokat!

10. Soha ne küldj kéretlen hirdetést! Nagyfokú illetlenség, ráadásul egyes országokban tiltott is!

Levelező fórumok

– hogyan ne csináljuk?

A levelezőlistákon, fórumokon csak és kizárólag hozzászólásaink alapján ítélnek meg, szövegeink alapján fog a többi olvasó viselkedésünkre következtetni. Vannak tipikus hibák, amelyekbe többen is beleesnek, most ezeket a – néha pszichológiai esetnek is beillő – sztereotípiákat mutatjuk be elrettentésül. Az alábbi magatartásformák tehát nem követendők:

A grafomán: Minden topic-hoz hozzászól, még ahhoz is, amelyiknek a témájához nem ért, legfeljebb azt gépeli be, hogy „hát, sajnos én ehhez nem értek". Semmitmondó hozzászólásaitól hemzseg a fórum, és egy idő után mindenki megtanulja semmibe venni az üzeneteit.

A romboló: A moderátorok réme, aki azt élvezi, hogy elronthatja a mások által nyitott topic-okat. Offtopic és trágár üzeneteket küld, flamewarokkal szétzilálja a vitát, és ha a moderátorok letiltják a loginját, gyárt húsz másikat. (Az Internettón legutóbb a koszovói válságról szóló vitába próbált belerontani valaki „Szlobodan Milosevics" loginnal...)

Az intoleráns: Nyit egy topic-ot valamiről, de ott csak azokat a hozzászólásokat fogadja szívesen, amelyek tartalmilag megegyeznek az ő véleményével. A vele ellenkező álláspontúakat személyes üzenetekkel bombázza, és reklamál a moderátornál, hogy törölje ki az „oda nem illő" üzeneteket a topic-jából.

Az ömlengő: Lelkes Háború és béke-rajongó, aki hozzászólásait szépen, hosszadalmasan kifejti, sorokat idézve a már előtte elhangzott véleményekből, esetenként jogszabályok teljes szövegét bevágva, egy regényre való felesleges körítést fűzve véleményéhez. Jámbor user-fajta, csak hosszú hozzászólásaival meghosszabbítja a topic-ok letöltési idejét.

A „jópofi": Hozzászólásainak abszolút nincs értelmes tartalma, viszont annál több bennük a smiley, a színes-szagos betűtípus és a nemrég tanult angol szleng-kifejezés (rulez, warez, dudez...). Általában a fiatalabb korosztály képviselője.

Az ostoba: Senki nem tanította meg a jó modorra, ezért sűrűn használja a nyomdai termékekben csak *****-gal jelölt szavakat (amíg a moderátor meg nem unja, és le nem tiltja). Hozzászólásai durva hangvételűek, különösen, ha valaki megsérti vagy finoman utal az intelligenciaszintjére.

A legszebb az, ha két ilyen találkozik... igazi „csillagok háborúja"...

Levelezés

A Levelezésben most mindössze három hosszabb levél fért el. Az elsőt olvasva talán nem fogjátok bánni ezt, a másodikat olvasva... majd eldöntitek, a harmadikhoz pedig a Ti segítségeteket kérjük.

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Borsody Péter

A februári számban olvastam Stöki Gondolatébresztőjét szerepjáték-számítógépes játék témában. Az cikk nagyon tetszett és az esetemben valóban gondolatébresztő volt. A „számítógépes szerepjáték" szerintem sem létezik, más nevet kellene kitalálni. (...) Akinek már volt szerencséje jó mesélő mellett szerepjátékhoz, az pontosan tudja, miről van szó. Aki próbálkozott meséléssel, az még inkább tudja. Egy mesélő annál jobb, minél nagyobb cselekvési szabadságot biztosít a játékosoknak, miközben a történetet kézben tartva „terelgeti" a party-t a cél felé, a ésszerűség és a világ szabályait betartva. Ez rögtönzést igényel, senki sem tudhatja, hogyan reagálnak a játékosok. Szerintem ez a „bizonytalanság" adja a szerepjáték savát-borsát. A számítógép egy olyan „állat", amit meg lehet tanítani bizonyos dolgokra, de rögtönzésre nem képes, így csak egy borzasztóan rossz mesélő szerepét tudja betölteni. Ki látott már olyat, hogy a KM mondja meg, miket mondhat a karakterem egy adott helyzetben? Véleményem szerint a tudomány mai állását figyelembe véve bátran jelenthetem ki, hogy ebben az évezredben nem adtak ki és most már nagy valószínűséggel nem is fognak kiadni számítógépes szerepjátékot! ☺ Elég régóta foglalkozom számítógépes játékokkal, illetve szerepjátékkal és ezalatt találkoztam olyan dolgokkal, amik először csak gondolkodóba ejtettek, aztán kétségbe. Arra jutottam, hogy ezek az elfoglaltságok könnyen válhatnak szenvedélybetegséggé és így legalább olyan veszélyesek, mint az alkohol, dohányzás, vagy a drogok. Míg az utóbbiak hatása látványos, hiszen testünket rombolják, addig az előzők szinte láthatatlanul károsítják lelkünket és személyiségünket. Néhány évvel ezelőtt én is hasonlóan reagáltam egy ilyen kijelentésre, mint most közületek is sokan, de ha megnyugodtak a kedélyek, akkor folytatnám, hogyan is jutottam erre a következtetésre. Az első érdekes dolog akkor történt, amikor az egyik évfolyamtársam elmesélt egy sztorit. A helyszín iskolánk gépterme volt, ami délután lévén tömve játékosokkal. Rövid beszélgetés után az egyik tanár körbenézett és megjegyezte: „Most nézze meg. Ezek közül egyiknek sem lesz gyereke!" Akkoriban már javában dúlt a Panzer General-láz, ami engem is megfertőzött. Többször előfordult, hogy a géptérem nyitásakor elsők voltunk, zárásakor pedig utolsók. A közben eltelt 12 óra alatt se nem ettünk, se nem ittunk, mert nem létezett más, csak a tigrisek dübörgése az orosz sztyeppéken, vagy a stukák visító zuhanása Észak-Afrika felett. Ez önmagában nem is lett volna baj, ha közben nem kellett volna mást csinálnom. Persze mindig sikerült megnyugtatnunk egymást és magunkat, hogy jól van ez így. Aztán félévet ismételtem. Először akkor lett gyanús a dolog, amikor a hasonló sorsra jutott társaim között feltűnően sok volt a számítógépes- illetve szerepjátékos. Azt a magyarázatot egyszerűen nem tudtam elfogadni, hogy mindez csak azért történt, mert nem tanultam. Azt más sem csinálta, mégis le tudta zárni félévét ☺. A megoldásra egy teljes évet kellett várnom, de addig is történtek olyan kis apróságok, amik csak utólag kaptak értelmet. Például nem felejtem el a haveromnak azt, amikor egy beszélgetés alkalmával mosolyogva jegyezte meg: „Milyen kár, hogy nem mehetek oda a villamoson egy jó csajhoz – Te képzeld! Tegnap 40 mammut-tankom volt!" (...) Vagy az, hogy egy televíziós műsor alkalmával – aminek a szerepjáték bemutatása volt a célja – a résztvevőket nézve miért jutott eszembe önkénytelenül is a "tornából felmentett" kifejezés.

Történt egyszer, hogy egy Forgotten Realms partyt próbáltunk összehozni, de már hetek óta húzódott a dolog és mi egyre jobban vártuk. A kijelölt napon elmentünk a kijelölt helyre, ahol mindenki ott volt, kivéve a mesélőt, igaz ő szólt, hogy késni fog. Hamarosan egy csoportosan játszható játékot bámult mindenki a monitoron. A többiek önfeledt játékát figyelve vártam mesélőnket, amikor megszólalt a csengő. A házigazda nem mozdult és mert szülei is a lakásban voltak, én sem. Aztán semmi sem történt. Három-négy perc is eltelt, mire bejött vendéglátónk édesanyja és kérdőre vonta fiát, miért nem nyitott ajtót. A rövid párbeszéd után mindenki zavartalanul játszott tovább. Akkor még csak sejtettem, hogy szerencsétlen mesélő próbált bejutni. Akkor jöttem rá, hogy ez az egész nem más, mint menekülés. Akkor ők egy másik világban jártak, ahonnan nem is akartak visszajönni. Olyan jól érezték magukat abban a kitalált bit-rengetegben, hogy teljesen megszűnt a külvilág. Biztosan sokan nem értik, hogy mi itt a gond, hiszen az a jó játék, ami teljesen le tud kötni. A válaszhoz meg kell vizsgálnunk a menekülés okait. Abban talán mindenki egyetért velem, hogy az embert a sikerélmények éltetik. Ezeket – jó esetben – mindennapi életünk folyamán a környezetünk biztosítja. Ha egy embert megfosztunk ezektől, annak szó szerint még az életkedve is elmegy. Ha valaki mégsem ér el sikereket az életben, akkor valami máshoz fordul. Mivel a számítógépes játékok és szerepjátékok az életet próbálják szimulálni, de törvényeik összehasonlíthatatlanul egyszerűbbek, már létre is jött az a közeg, ahol könnyen lehet sikerélményt szerezni. A teljes képhez még hozzá tartozik az, hogy általában szeretünk a kisebb ellenállás felé haladni. Ha könnyen is juthatunk sikerekhez, miért választanánk a nehezebb utat? A kör így bezárul, pillanatok alatt szenvedélyünké válik a játék. A legveszélyesebb ebből a szempontból a szerepjáték, mert itt egy másik személyt kell eljátszanunk, aki ráadásul olyan, amilyennek mi szeretnénk. Saját karakterünk ritkán hordozza hiányosságainkat. Hamar a szívünkhöz nő és egyszer csak azt vesszük észre, hogy kitölti életünket, legszívesebben csak vele foglalkoznánk. A dolog innen kezd igazán veszélyessé válni. Minél több időt töltünk nem létező világokban, annál kevesebb marad a valódira. Az életünket pedig nem élhetjük virtuálisan. Talán fontosabb lenne a lányok után rohangálni, (a lányoknak persze a fiúk után) vagy ha valakinek ehhez nincs kedve, akkor törődjön a családjával, vagy bárkivel, aki közel áll hozzá, de hús-vér teremtmény. Most lehet, hogy sokan azt gondolják, hogy ez egy szélsőséges példa, nem is így van, velünk ilyen biztosan nem fordulna elő és az egész amúgy is bolondság. Akik így vélekednek, azok gondolkozzanak el egy kicsit. Hányszor fordult elő, hogy játék közben kérdezett valaki valamit és mi csak

Továbbra is várjuk leveleiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben,



zavartan motyogtunk, miközben a pokol fenekére kívántuk az illetőt? Hányszor késtünk le egy találkozót, mert muszáj volt megnéznünk mi van egy ajtó mögött? Hányszor kerültünk kellemetlen helyzetbe, mert fontosabb volt felfedezni az ismeretlent, mint megcsinálni valami földhözragadt dolgot? Ha egyszer sem, akkor valóban nincs semmi baj, de ezt valószínűleg csak kevesen mondhatják el magukról... Ezt eredetileg a Gondolatébresztőnek szántam, de a web-oldalotokon láttam, hogy már a számítógépes játékok káros hatásaival foglalkoztok. Hozzászólásnak talán még így is jó és nagyon örülnék, ha közzé tudnátok tenni. Igyekeztem, de lehet, hogy az írás minősége nem éri el a publikálható szintet.

Nem szóltam közbe, nem akartam megtörni gondolatmenetedet. Csak egy észrevétel a végére: igaz, hogy szeretünk a kisebb ellenállás irányába haladni, de egy idő után a túl kis ellenállás nem kihívás, így aztán nem is igazi siker. Én legalábbis így vagyok vele. Kell a játék, sőt, ha rám jár a rúd, akkor még jobban kell, de aztán összeszedi magát az ember, és egyre erősebben jelentkezik az igény arra, hogy a valós világban csináljak valamit, ami sikerélményt jelent. Szerintem azok, akik meneküléssel oldják meg a problémáikat nem „játékfüggők", hanem „menekülésfüggők". Mostanában a számítógép vagy a szerepjáték az eszköze a menekülésnek, régen az ópium volt. A lelki bajaink nem, csak a menekülés útja változik. Ezért veszélyes ezt a jelenséget szorosan összekötni a szerepjátékkal vagy számítógépes játékkal. A történet nem a játékról, hanem a menekülésről szól. Ha ezt a problémát meg akarjuk oldani, akkor szerintem nem a játékok körül, hanem a menekülés okai körül kell keresgélni.

▼ Alan

Hát igen. Betetted a levelem. Örülök is, meg nem is. Örülök, hogy 4 hónap elteltével betetted ezt az aktualitását vesztett levelet, de ami nagyon bosszantott:

1. A levelet úgy vágtátok meg, hogy teljesen megváltozott a hangvétele. Az eredeti levél normálisan részekre volt tagolva, logikusan volt felépítve. Ha már úgy döntöttél, hogy az egészet nem is tudjátok közölni, akkor legalább a fontos részeket hagytad volna benne.
2. Egy csomó minden át lett írva, el lett gépelve a levélben, te pedig ezt úgy állítottad be, mintha én nem tudnék fogalmazni, helyesen írni, gépelni.
3. A csupa NAGYBETŰVEL írt részeket is kicsivel írtátok.
4. Volt egy bekezdés, amit én írtam, de olyan stílussal volt szedve, mintha te írtad volna válaszként.
5. Azt hangoztattad végig, hogy én nem vagyok objektív. Ez igaz is, de én ezt nem is állítottam magamról. Ti viszont ezt állítottátok magatokról, de ettől szépen lassan eltértetek, ezért jegyeztem ezt meg a levélben. Tehát összességében a levelem így értelmét vesztette, és szerintem ilyen „figyelmességgel" és színvonallal (ezt arra értem, hogy kiforgatjátok a levelezők szavait és úgy állítjátok be, hogy mindenképpen nektek legyen igazatok) felesleges a levelezési rovat. Legalább felszabadul 2 oldal. Örülnék ha betennéd ezt a levelet, de csak így, teljes egészében, és kérj bocsánatot az előző miatt. Egyébként a ZED magazin nagyon tetszik, kivéve ezt az egy részét (meg amit az előző levélben írtam, de annak már mindegy).

Teljes egészében most sem került ide a leveled, mert nem fogom a helyet foglalni azzal, hogy „hm hm hát szóval..." és hasonlók. Azon nem tudok segíteni, hogy a leveled késve került be a Levelezésbe, ha ez megnyugtat: azok a rövidebb levelek, amiket akkor ki kellett hagynom azért, hogy a Te leveled (lerövidítve) elférjen, még most is várnak a sorukra.
1. Azért gondolhatod, hogy a leveled hangvétele megváltozott, mert a „YEEEEEEAAAAHHHHH! Yikes! Igen! Itt vagyok! Hi Zed bébi!" (betűre pontosan most másoltam ki a leveled elejéről) és az ehhez hasonló kevés tartalommal bíró részeket egyszerűen kénytelen voltam kihagyni. A leveled első betűtől az utolsóig nem fért volna el a Levelezés két oldalán, még így lerövidítve is betöltötte a kétharmadát. Amit még kihagytam: egy kis észrevétel arról, hogy Neked milyen jó szemed van, már az első számnál észrevetted, hogy egy kép fog kialakulni a lapok szélén, a magazint dicsérő szavaidat (amit azért hagyok ki minden levélből, hogy ne tűnjön öntömjénezésnek) és két sorban leírt élményeid a Starcrafttel kapcsolatban. Én ennyit húztam belőle, valamennyit a tördelők is kivettek, hogy elférjen az oldalon. Leveled logikus felépítésén mit sem változtattam, a részeknek adott címeket (mint például: Fantasztikus ötlet a levelezéssel kapcsolatban) azért hagytam ki, hogy ne a tartalmi részekből kelljen húznom.
2. Átfogalmazni csak akkor szoktam egy mondatot, ha rövidíteni tudok rajta vagy ha a mondat magyartalan. Az elgépelésekről: szerepelt a levél elején, hogy én gépeltem le, ezek után nem hiszem, hogy bárki is Neked tulajdonítaná az esetleg előforduló hibákat.
3. A nagybetűvel írás kiabálásnak számít, és nem látom sem okát, sem értelmét annak, hogy kiabálva levelezzünk egymással. Ja, a shotgun és a többi fegyver neve nem tulajdonnév, így hát kisbetűvel kell írni (ahogy a lamert is).
4. Ez valóban hiba, ezért, és csakis ezért elnézésedet kérem.
Tudod Alan, sajnálom, hogy rosszindulatot feltételezel akkor, amikor nekem itt a Levelezésben egyetlen célom az, hogy minél több értelmes hozzászólás kapjon helyet...

▼ Dr. Horváth Tibor

Tisztelt Szerkesztőség!

Önökben van az utolsó reményem, remélem segíteni tudnak. Problémám a következő: végigjátszottam az Önök lapja által is dícsért, valóban páratlan hangulatú Half-Life-ot és szerettem volna kipróbálni a játék CD-jén található pályaszerkesztő programot is, a Worldcraft 2.0-ás verzióját. Az angol nyelvű leírás alapján elvégeztem a konfigurálást, betöltöttem a textúrákat, elkészítettem egy kisméretű kezdőhelyszínt, majd kimentettem és próbáltam futtatni a compilereket. A program az utóbbiak mindegyikére azt jelezte, hogy képtelen végrehajtani őket, holott a pályámat, mint .map file-t előzetesen átmásolta az előírt könyvtárba. Ugyanígy jártam a Worldcraft 1.6-os shareware verziójával is, melyet a Quake 1-hez azóta is használok, tekintélyes méretű single player pályákat készítettem már vele. A Quake 2-nél viszont szóról szóra úgy jártam vele, mint a Half-Life-nál... Valami közös hibát véthetek a Quake 2 és a Half-Life beállításai során, valamit nem oda helyezek, ahová kell, vagy hiányzik valahonnan egy nélkülözhetetlen file, esetleg nem jól értelmezem az angol szöveget. Persze a program is lehet hibás, de ez valószínűtlen, főleg hogy a Quake 1-nél semmi gondom nincs... Szeretnék tehát egy kis útmutatót kapni a Worldcraft 2.0-hoz.

Sajnos szűkebb ismerettségi körömben senki nem mozog igazán otthonosan a Half-Life pályaszerkesztés világában, így a szélesebb „ismerősi" körhöz fordulok: aki tudja a problémia megoldását, jelentkezzen a doktor úrnál a 06-46-341-354-es telefonszámon!

ZED
ZED@ZED.HU

vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

Netböngésző

Countdown to Star Wars
http://starwars.countingdown.com

Májusi számunk elég Csillagok háborúja-centrikusra sikerült, kezdődjön hát Netböngésző rovatunk is egy ehhez kapcsolódó oldallal. Mint minden magára valamit is adó rajongói siteon, itt is elolvashatjuk a legfrissebb híreket, pletykákat, vitafórumokhoz szólhatunk hozzá, és természetesen a Star Wars-képeket és a két híres trailert tölthetjük le. A homepage első számú érdekességei a másodpercre pontos visszaszámláló óra, amely a film amerikai bemutatójáig hátralevő időt méri, és a webkamera, amely egy los angelesi mozipénztár előtt április eleje óta (!) sorban álló rajongókat mutatja (aki esetleg személyesen szeretne beszélgetni velük, a 36103177 ICQ-számon megteheti).

16 Color Cinema
http://www.16color.com

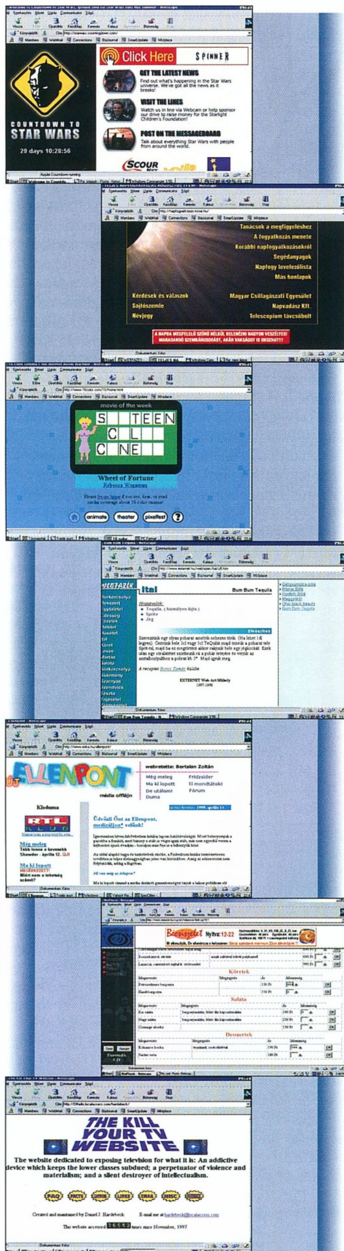
Az animált .gif-ek és a lassan terjedő Shockwave-animációk mellett egyre népszerűbbek a neten a kis méretük miatt könnyen kezelhető, kisfelbontású, 16 színű animációk. Aki a számok alapján úgy gondolja, hogy nem lehet élvezhető animációkat készíteni ilyen feltételek mellett, nézzen be a site-ra, és meglátja, semmi sem lehetetlen! Egész kis rajzfilmeket tölthetünk le, és ha kedvünk támad, saját magunk is készíthetünk ilyeneket. Az oldal látogatói által beküldött animációk közül rendszeresen megválasztják a hét legjobb filmjét, érdemes ezekkel kezdeni a nézelődést!

Új Ellenpont
http://www.extra.hu/ellenpont

Az Ellenpont elég botrányos körülmények között indult, eleinte a névtelen sárdobáló Friderikusz-gyűlölők klubja volt, de szerencsére azóta gyökeresen átalakult, és egy egészen kulturált kritikai fórummá vált, ahol elsősorban a magyar TV-k műsorainak (általában elég negatív) kritikáit gyűjtik össze a készítők. Bár néha már hiányzik egy-egy pozitívabb vélemény, de ha nem szimpatikus egy TV-műsor, egy műsorvezető vagy úgy egyáltalán a kereskedelmi TV-k világa, itt biztosan talál rokon lelkeket!

The Kill Your TV Website
http://Othello.localaccess.com/hardebeck

Még egy kicsit a témánál maradva: a statisztikák alapján egy átlag amerikai 18 éves korára már több időt tölt a TV előtt ülve, mint az iskolában, ezalatt 8000 gyilkosságot és több, mint százezer egyéb erőszakos eseményt lát. A TV-ellenes mozgalmak ezeket az adatokat hangoztatva küzdenek a TV káros hatásai ellen, több-kevesebb eredménnyel. A The Kill Your TV Website nagyon komolyan veszi ezeket a veszélyeket, már-már keresztes háborút hirdetve a TV ellen – ennyire azért talán nem vészes a helyzet, mindenesetre a téma érdekes...



Teljes Napfogyatkozás
http://napfogyatkozas.mcse.hu

Közismert a tény, de ha valaki még nem hallott volna róla, mi is leírjuk: 1999. augusztus 11-én hazánkban is megfigyelhető lesz a teljes napfogyatkozás. Az ritkán látható esemény kapcsán rengeteg bulit és összejövetelt szerveznek szerte az országban, sőt, már saját weboldala is van a napfogyatkozásnak, ahol olvashatunk a tudományos háttérről és tanácsokat kaphatunk, hogyan lehet teljes egészében kiélvezni ezt a csillagászati ritkaságot.

Webfazék
http://www.externet.hu/webfazek

Az első magyar internetes szakácskönyv egy egészen egyedülálló gyűjtemény. Bárki beküldheti kedvenc receptjeit a többiek okulására, de gasztronómiailag kevésbé képzettek használhatják hagyományos szakácskönyvként is. Több, mint 600 receptet találunk itt 21 kategóriába szétosztva, elsősorban a magyar konyha remekei közül, de más országok specialitásai is helyet kaptak. Ha megtaláltuk a kedvenc receptünket, a Webfazék levelezőlistáján hasznos tanácsokkal, tippekkel látnak el az elkészítéssel kapcsolatban is.

NetPincér
http://www.netpincer.com

Még egy kicsit a konyhaművészetnél maradva: nemrégiben indult az ország első internetes étel-házhozszállító szolgálata. Budapest összes kerületébe vállalnak házhozszállítást, ismert éttermek és pizzériák étlapjairól választhatunk, majd – mintha csak telefonon rendeltük volna – rövid időn belül megjelenik a futár az ajtónknál. A különbség csupán a kínálat bőségében érezhető, ami azért nem utolsó szempont...

69

EROTIKA

Lapszemle

A PC ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ CIVILIZATION: CALL TO POWER

„Annyi várakozás után (négy éve jelent meg utoljára Civilization névvel játék PC-re...) végre megérkezett a Call To Power. Vajon mennyire sínylette meg a program a legendás Sid Meier és Brian Reynolds hiányát? Szerencsére nem nagyon... A Civ 2 óta szinte mindent megváltoztattak a készítők, de ugyanolyan könnyen kezelhető, mégis átfogó rendszert alkottak. Mindenben kicsit szebb, kicsit jobb és kicsit nagyobb az eddigi Civilizationöknél – kell ennél nagyobb dicséret? Az intro pedig vitán felül a legjobb, amit valaha játékhoz készítettek!" – Gamesdomain



„A múlt év egyik legérdekesebb játékipari pere a „hivatalos" Civilization-folytatás kiadási jogáért folyt az Activision, a MicroProse és az Avalon Hill között. Egyértelmű győztes nem született a vitában, így mindenki odabiggyesztheti játéka címébe a bűvös Civilization szócskát. A versengők közül először az Activision készült el a játékkal. Nos, a Call To Power folytatta a legendás előd hagyományait: nagyon szép, bonyolult, mégis egyszerű irányítani, átlátható. Egy nagyszerű Civ-folytatás kis Age of Empires-beütéssel – nehéz dolga lesz a konkurenciának, ha ezt túl akarja szárnyalni..." – Gamecenter

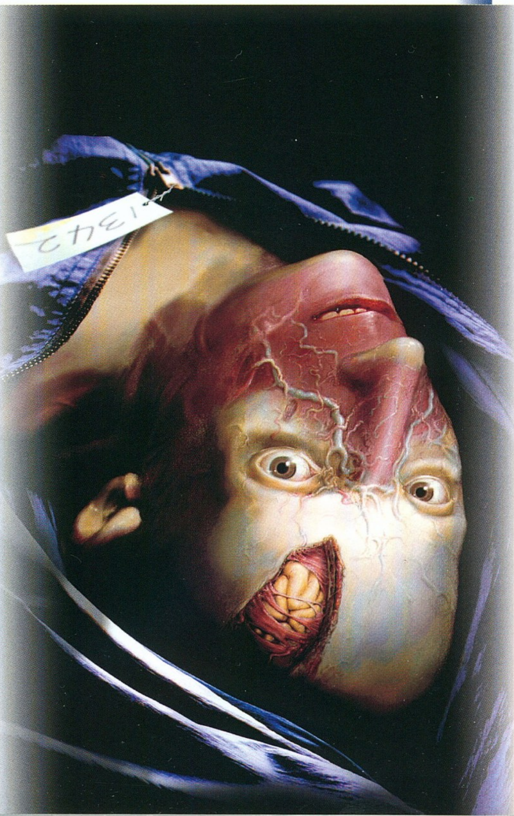
„Győztes csapaton ne változtass! Mivel a nagy előd alapvető jellemzőit egy az egyben átvették a folytatás készítői is, legalább olyan élvezetes és változatos játékra számíthatunk, mint az előző részek esetében. A kereskedelmi rész alapos fejlesztésen esett át – így újra megkapjuk a Civ első részében érzett felfedezés-élményét. Hasonló, de mégis más: itt az új klasszikus!" – PC Gamer



„Nagyon nehéz – ha nem lehetetlen – egy ilyen legendás elődhöz méltó folytatást készíteni. A Call To Power fejlesztői görcsösen igyekeztek, hogy megfeleljenek az extrém elvárásoknak, de az eredmény elég felemás lett. Lassú az egész játék ritmusa és a kezelőfelület sem az igazi... A grafika viszont kimondottan szép, az új egyedi egységek nagyon jók, rengeteg új stratégia kidolgozására lesz lehetőségünk (és szükségünk is). Ha nem is egy telitalálat a játék, de közel van hozzá..." – PC Zone

▼ RESIDENT EVIL 2

„A horror-játékok újra népszerűek! Öt éve az Alone In The Dark indította el a trendet, ami sok változás után egészen a Resident Evil 2-ig vezethető. Sajnos azonban a játék nem több, mint egy olcsó konzolmásolat. Az irányítás rettenetes, a grafika sok kívánnivalót hagy maga után, nem menthetsz játékállást akárhol, a sztori a mai játékok történetei mellett nevetségesen gyermekded – ezek mind-mind a konzoljátékok jellemzői is egyben. Mindezek ellenére a hangulat annyira magával ragadó, hogy máig alig tudom abbahagyni..." – Gamesdomain



„Képzeljük magunkat egy újonc rendőr (Leon S. Kennedy), vagy eltűnt bátyját kereső hölgy (Claire Redfield) bőrébe, kiknek élete legnagyobb kihívásával kell szembenéznie, amely alatt nekünk kell irányítanunk mozdulatait, tetteit. Eddig teljesen átlagos a történet. Mivel már hosszú ideje foglalkozunk játékokkal, már az elején tudhatjuk, hogy semmiféle erősítés nem fog érkezni, ami esetleg lassító hatással lenne szívdobogásunkra. A játék alapjában véve nem túl nehéz, viszont ennek ellenére izgalmas. Mindez viszont nem is érne olyan sokat, ha nem lenne közel tökéletes a grafika. Ugyanezt mondhatjuk el a hang-összetevőkről is. Ez mind szép és jó, ám véleményem szerint mégse számíthat akkora népszerűségre, mint ami minden fejlesztő álma, ugyanis ebben a játékban is az igazi kihívás egyes tárgyak/kulcsok megtalálása és felhasználása, időgyorsításról pedig szó sincs sem a kézikönyvben, sem pedig a menüben (azaz egyáltalán nincs rá lehetőség, pedig néha jól jönne :-)." – PC Dome

„Az első Resident Evil elég nagy viharokat kavart mind PC-s, mind Playstationös körökben. Utóbbin zajos sikert aratott a soha nem látott minőségű kivitelezésnek és a platformon szinte ismeretlen kevert akció/kaland stílusnak köszönhetően, míg PC-n a konzol-átirat tényéből fakadó hiányosságokon fanyalgott mindenki (ráadásul az első játékok közé tartozott, amihez alapkövetelmény volt a 3D gyorsítókártya). A második rész karrierje gyanúsan hasonlít az elsőre... PSX-en több, mint ötmilliót adtak el belőle, de a PC-s verzió elkészítésekor ismét nem használták ki a gép lehetőségeit. Ilyen gyenge sztorival ma már nem lehet sikereket elérni a PC-s játékpiacon..." – Gamecenter

„Igazi kétarcú játék lett a Resident Evil 2. Egyrészről nagyon hangulatos, szépen kivitelezett és addiktív (egy-egy végigjátszott este után garantált a rémálom), másfelől viszont idegesítően egysíkú, és félelmetesen egyszerű a játékmenete. Látszik rajta, hogy rengeteg munka volt vele, de sajnos a Half-Life és társai mellett ez már nagyon kevés..." – PC Format

▼ FALCON 4.0

„Már azt hittük sohasem készül el, amikor hirtelen megérkezett minden idők legjobb F16-os szimulátora, a Falcon 4.0. Már a gépkönyv mérete (több, mint 500 oldal!) is elrettentő kezdő játékosok számára, veterán szimulátor-rajongók azonban nem is álmodhatnak ennél jobb programról! Igazán átfogó vélemény alkotásához sajnos kevés volt az a két hét, amióta játszom vele, talán majd két hónap múlva elmondhatom, hogy minden csínját-bínját kitanultam a játéknak..." – Gamesdomain

„Sokat változott a számítógépes játékok világa, amióta utoljára hasíthattuk az eget az F–16A Fighting Falconnal. A Falcon 4.0 több, mint négyéves fejlesztési ideje az egész iparág karikatúrája is lehetne... A harmadik rész megjelenésekor a csúcs játékhardver a 368DX/40 és 4 MByte RAM volt! Az ilyen hosszú fejlesztési idő általában megbosszulja magát (lásd Unreal vagy Strike Commander), de esetünkben szerencsére nem ez a helyzet. Az új Falcon hihetetlenül élethű, komplex és bonyolult lett – egyértelműen új minőségi kategóriát alkot a modern repülő-szimulátorok között!" – Adrenaline Vault

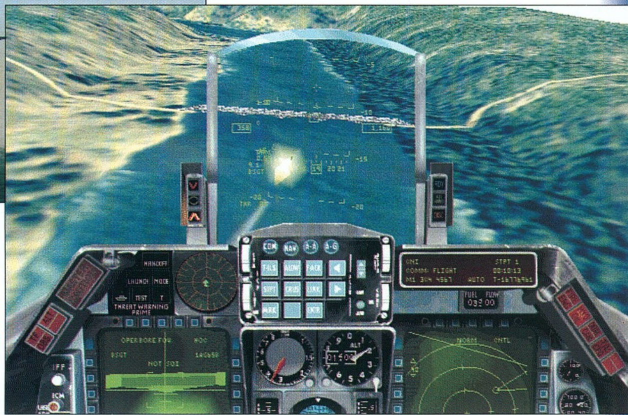
„Újra kell definiálnunk a modern harci repülő-szimulátorok kategóriáját, itt a Falcon 4.0! Négy év várakozás után végre megérkezett, és valószínűleg hosszú hónapokat (ha nem éveket) fog tölteni a szimulátor-rajongók winchesterein. Minden egyes apró részletében sokkal jobb, mint amit eddig valaha láthattunk. Elképesztően realisztikus, nehéz és (sajnos) hardver-igényes... A megfelelő gépen azonban igazi csodát láthatunk, ha feltesszük 1600x1200-ra a felbontást..." – PC Gamer

„A Falcon 4.0 egy igazi mestermű – néhány zavaró hibával. Sajnos azonban minél többet játszol vele, annál kevésbé tűnnek ezek a dolgok apróságnak. Ha viszont el tudsz tekinteni ezektől (vagy használod az eddig kiadott két patch-et), minden idők egyik legjobb szimulátorát kapod a pénzedért." – PC Format







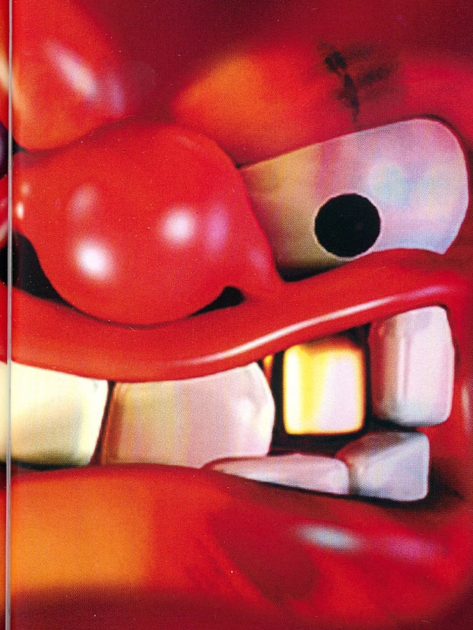


Worms Armageddon tippek

▼ Hasbro / MicroProse / Team 17

Egy évvel ezelőtt a Zed 1998/4. számában már közreadtunk egy Worms 2-tippcsokrot. Az ott leírtak a nemrég megjelent Worms Armageddonban is használhatók, a folytatás azonban annyi újdonságot tartalmaz, hogy ismét szenteltünk néhány oldalt az egyes trükköknek, taktikáknak.







Kötéltánc

Kezdjük a legfontosabb eszközzel, a győzelemhez szinte nélkülözhetetlen Ninja Ropepal. A készítők a Worms 2-höz képest gyengítettek rajta: egy kicsit módosították a fizikáján (nehezebb vele fellendülni) és az irányzékot nem vihetjük vízszintesnél alább. Utóbbi problémát könnyen orvosolhatjuk egy nem éppen közismert trükkel. Vegyünk kézbe egy lőfegyvert, célozzunk közvetlenül magunk alá, majd ugorjunk függőlegesen fel (Backspace). A levegőben villámgyorsan váltsunk át Ninja Rope-ra (F8), majd azonnal lőjük ki a kötelet (Space), és kezdhetjük is a lengedezést. Ezzel a módszerrel gyakorlatilag megszüntetjük az említett gyengítést, mivel bármilyen irányzékkal megtehetjük ugyanezt.

Légből kapott ötletek

Az Armageddonban új lehetőségekkel bővült a levegőből való támadás. Már nemcsak a Ninja Rope-ról oszthatjuk az áldást, hanem a Parachute-ról, Jetpackről és Low Gravity ugrásból is. Csak arra figyeljünk, hogy ne keverjük össze a gombokat (Parachutenál, Rope-nál és Jetpacknél Enter a lövés, ugrás közben Space), és gyorsan cselekedjünk, mert egy Jetpack vagy egy Parachute nem hosszú életű.

Ön gyilkos?

Gyengébb kukacainkat érdemes lehet feláldozni, ha komoly esély van arra, hogy egy (de inkább több) életerős ellenséget sikerül elintéznünk (felrobbanásunk újabb 25 HP veszteséget okozhat). Általában nem érdemes a kézenfekvő öngyilkossági módokat választani (Suicide Bomber, Kamikaze), stílusosabb módszerekhez kell folyamodni (dinamit, gránát). Az áldozatokhoz közel rakjuk le a robbanóeszközt, majd álljunk közvetlenül melléjük, hogy hullánk velük együtt repüljön és velük egy helyre érkezzen. Ha csak magasról tudjuk dobni az „anyagot", használjuk a Ninja Rope-gránát kombinációt, majd 1 másodpercnél egyszerre nyomjuk meg az Entert és a Space-t. Ekkor kukacunk és a gránát azonos ívben fog repülni, és nagy valószínűséggel a hulla is a kívánt helyen marad.

Vízkár

A pozíciószerzés továbbra is a játék legfontosabb eleme, azonban a vízre sokkal több figyelmet kell fordítani, mint a Worms 2-ben kellett. Ha befúrjuk magunkat a földbe, ügyeljünk arra, hogy ne menjünk túl mélyre, soha nem lehetünk biztosak abban, hogy ellenfeleink a következő körben nem találnak egy ládában Indian Nuclear Testet (ami megemeli a vízszintet). Továbbá kerüljük a pálya szélét, és ne álljunk ki védtelen magaslatokra, mert egy hirtelen jött Earthquake besodorhatja kukacainkat a tengerbe. A víz azonban a barátunk is lehet! Ha nem végtelen Ninja Rope-pal játszunk, számoljuk, hogy ellenfeleink mennyit lőnek ki, és ha mindet elfogyasztják, igyekezzünk alsóbb területekre juttatni őket, hogy Sudden Death esetén mi legyünk a nyerők. A víz segíthet még a tengerszinten történő vízszintes lövésben is, egy jól megküldött Bazooka ugyanis kacsázik a víz színén...

Végjáték

Ha elhúzódik a játszma, mindenképpen tartalékoljuk Teleportjainkat, különféle Strikejainkat és legalább egy Ninja Rope-ot a játék végére. Ezekkel az eszközökkel biztos nyerők lehetünk, ha beüt a Sudden Death. A kötéllel és a Teleportokkal jó pozíciókra kerülhetünk, a Strike-okkal pedig a magasabb területeken levő ellenfeleket ölhetjük meg (a lentiekkel végez a víz). Soha ne bízzunk egyetlen kukacunkban, még akkor sem, ha utolsó ellenfelünk 1 HP-n vegetál. Minden lehetséges férgünkkel támadjunk!

Kegyetlenül...!

Az egyik legfontosabb szabály: egy 1 HP-s kukac ugyanolyan veszélyes, mint egy 400 HP-s. Éppen ezért, ha elkezdünk egy kukacot lőni, támadjuk tovább a következő körökben, egészen addig, amíg meg nem hal (hacsak közben nem kerül egy másik ellenséges kukac még kevesebb HP-ra). Mindig kifizetődőbb egy 30 HP-s kukacot biztosan megölni, mint egy jól sikerült támadással három erősebb férgen 30-30-30 HP-t sebezni!

Használati útmutató az új felszereléshez

Jetpack: Kukacröptető szerkezet, amelyből hamar kifogy a 30 egységnyi üzemanyag. Érdemes Low Gravityvel kombinálni, illetve Ninja Rope-pal együtt használni (segítségével bárhova odalőhetjük a kötelet).

Low Gravity: Csökkentett gravitáció, használatakor extra magasra ugorhatunk. Szintén Ninja Rope-pal érdemes használni.

Fast Walk: Gyors mozgás, igazából csak akkor van értelme, ha nagyon kevés a rendelkezésünkre álló idő.

Laser Sight: Nagyon hasznos kis szerkentyű, amely bármilyen célzóeszközzel kombinálható (Ninja Rope, Shotgun stb.). Ha elsütjük, pontozott vonal mutatja, hol ér célba a lövedék.

Invisibility: Egy kör láthatatlanság, csak online játékban használható. Mivel alkalmazásakor elvész a körünk, nem érdemes használni.

Crate Spy: Megmutatja, hogy a pályán levő dobozokban mi található. Ami erős benne: hatása nem vész el, az aktuális meccs folyamán végig során él.

Double Damage: Dupla sebzés (és légnyomás) bármelyik fegyverrel. Ahogy felvesszük, aktiválódik, ezért még abban a körben el kell használni (Super Bananával hihetetlen dolgokat művel).

Girder Pack: Egyetlen alkalmazásával öt építőelemet helyezhetünk el a pályán. Ebből adódik, hogy magasabb területekhez vezető utak, illetve búvóhelyek építésére érdemes használni. Különösen gonosz a felhasználási módja, ha Sudden Death előtt nem sokkal az ellenfél alacsony területen levő kukacait börtönözzük be vele...

Select Worm: Aktiválásával az adott körben a Tab billentyű segítségével mi választhatjuk ki, hogy melyik kukaccal jöjjünk. Érdemes minél előbb felhasználni, nagyon nagy előnyre tehetünk vele szert.

Freeze: Minden kukacunkat egy körre jégtömbbe zárja, ami sebezhetetlenné teszi őket (a talajt azért ki lehet lőni alóluk).

Használati útmutató az új fegyverekhez

Sheep Launcher: Teljesen megegyezik a régi birkával, azzal a különbséggel, hogy ezt – mivel „birkavetőből" lőjük ki – messzebbre el tudjuk küldeni. Low Gravityvel nagyszerűen együttműködik.
Sebzés: (maximális sebzés hármas erősségen – ez minden további fegyverre érvényes): 75.

Longbow: Hosszúíj, amellyel két nyílvesszőt küldhetünk az ellenséges kukacokba. Mivel rá is állhatunk a nyilakra, egy függőleges falba létrát is eszkábálhatunk vele.
Sebzés: nyilanként 25.

Suicide Bomber: Kukacunk felrobbantja magát, ezzel megfertőzi a körülötte levő kukacokat. Nem érdemes használni, sokkal jobb öngyilkossági módszerek is léteznek.
Sebzés: 30, valamint fertőzés.

Battle Axe: Közelharci fegyver, amellyel – sebzése miatt – a legerősebb kukacokat érdemes fejbe kólintani.
Sebzés: Felezi az áldozat HP-jét (ötös erősségen negyedeli!).

Aqua Sheep: A Super Sheep fejlesztett változata, amely már a vízben is képes közlekedni. Tengerszint közelében levő beásott kukacok ellen alulról érdemes alkalmazni.
Sebzés: 75.

Mole: Vakond, a beásott kukacok legjobb ellenszere. Elindítás után Spaceszel lehet aktiválni, ekkor fejest ugrik a földbe, és addig fúr, amíg ellenséget nem ér vagy fel nem robban. Nem is a sebzése fontos, hanem az, hogy utat nyit a befúrt ellenfelekhez.
Sebzés: 30.

Mole Strike: Öt vakond zuhan le az égből, és a Mole-nál leírtak szerint járnak el.
Sebzés: vakondonként 30.

French Sheep Strike: A Sheep Strike fejlesztett verziója, amely a sebzésen kívül némi napalmmal is beteríti az ellent. Gyönyörű...
Sebzés: Változó.

Flame Thrower: Napalm-felhőcskéket köpködő fegyver, amelyet pályaszéli kukacok ellen érdemes használni, mivel sebzésénél jóval számottevőbb sodró ereje.
Sebzés: Változó.

Skunk: Bűzborz. Végigpattog a pályán, majd zöld gázt kezd eregetni, amely onnantól kezdve körönként ötöt sebez a fertőzött kukacokon (nem öli meg őket, mert egy alá nem sebez). Magaslatról gödörbe leeresztve, illetve Girderekkel bevédett kukacok ellen ajánlott.
Sebzés: 30 + fertőzés.

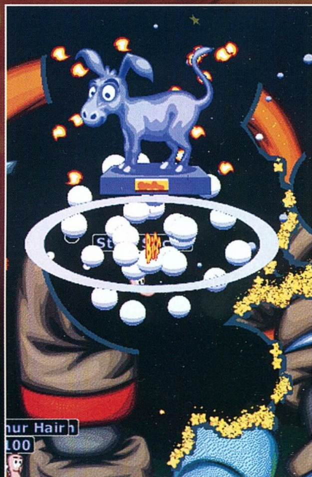
Titkos fegyverek

Earthquake: Földrengés, amely a magaslatokon és a pálya szélén levő kukacokat zavarja le – jó esetben – a vízbe. Használata előtt érdemes egy-két Mine Strike-ot elengedni, mert a rengésben az aknák egészen biztosan aktiválódnak.

Scales of Justice: Nagyon durva akció! Az összes csapat HP-ja összeadódik, és a csapatok között egyenlő módon kerül szétosztásra. Tehát például, ha két csapat küzd, és az egyiknek van egy 50 HP-s, a másiknak pedig két 75 HP-s kukaca, akkor az összes (200) HP-ból 100-at kap a magányos kukac, a másik csapat párosa pedig 50-50-et. Kizárólag akkor alkalmazzuk, ha rosszabbul állunk, mint ellenfelünk!

Indian Nuclear Test: Brutális nukleáris robbantás, amely egyrészt minden pályán levő kukacot megfertőz, másrészt a pálya alsó részét a vízbe süllyeszti, harmadrészt pedig földrengést idéz elő. Csak mókából érdemes használni, illetve a játék meggyorsítása érdekében...

Armageddon: A legerősebb fegyver. A készítők szerint „ezen Bruce Willis sem tud segíteni", és igazuk van. Az Armageddon nem más, mint egy hosszan tartó meteoreső, amely több kisebb földrengést okoz, renegteg HP-t sebez, és a talaj felső részét teljes egészében lebontja. Nagyon jól el kell bújni legalább egy kukaccal, mielőtt használnánk, és még akkor sem biztos, hogy túléljük...! Ha egy sima szigetes pályára kirakunk 18 darab 200 HP-s kukacot, és utána rögtön Armageddonozunk, az esetek többségében nem túlélő...



Extrák

Az Armageddonban is elő lehet hozni a titkos fegyvereket és rejtett opciókat, azonban nem egyszerűen begépelt cheat kóddal, ahogy a Worms 2-ben volt. Itt minden egyes speciális eszközért meg kell szenvedni...

Fegyverek

Laser sight:
A 4. küldetés teljesítése után.

Jetpack:
A 8. küldetés teljesítése után.

Fast Walk:
A 13. küldetés teljesítése után.

Invisibility:
A 16. küldetés teljesítése után.

Low Gravity:
A 20. küldetés teljesítése után.

Fejlesztés Bananáról Super Bananára:
A 33. (utolsó) küldetés teljesítése után.

Fejlesztés Super Sheepről Aqua Sheepre:
Aranyérem a Sheep Racing gyakorlópályán.

Erősebb Longbow (nagyobb sebzés):
Aranyérem az Euthanasia gyakorlópályán.

Erősebb Shotgun (2x2 lövés):
Aranyérem a Rifle Range gyakorlópályán.

Erősebb gránátok (nagyobb légnyomás):
Aranyérem az Artillery Range gyakorlópályán.

Extra játékopciók

A kukacok véreznek a találatoknál:
Aranyérem a Basic Training gyakorlópályákon.

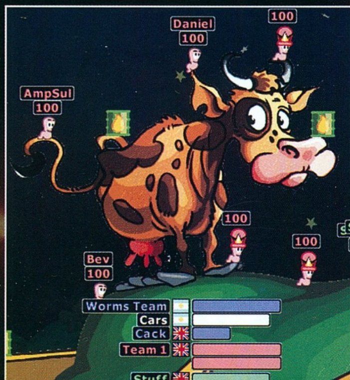
Elpusztíthatatlan talaj:
A 25. küldetés teljesítése után.

Sérthetetlen kukacok:
Elite fokozat Deathmatch-ben.

Minden ládában birka van:
Aranyérem a Crazy Crates gyakorlópályán.

Egyebek

Ha aranyéremmel teljesítjük az összes gyakorlópályát és elérjük deathmatch-ben az Elite fokozatot, akkor a választható fegyversémák listájában megjelenik a The Full Wormage séma. Ha ezzel indítjuk a játékot, minden fegyvert alapban megkapunk (a titkosakat is), végtelen lőszerrel, maximális erővel és az összes fegyver-cheattel együtt.



Tippek a zűrösebb gyakorlópályákhoz

Using Firepunch
Sokan nem tudják, hogy a Backspace-t kétféle módon lehet használni. Egyszeri lenyomásra kukacunk függőlegesen felugrik, viszont ha kétszer egymás után ütjük le, helyből hátraszaltót ugrik, amivel még magasabbra jut. Ezen a pályán az utóbbi mozdulatsorra van szükség, ugyanis a harmadik platformon levő ládát csak úgy vehetjük fel, ha a hátraszaltó csúcspontján nyomunk egy Firepunch-ot.

Rope skills 2
Álljunk meg a platform bal szélétől „egykukacnyi" távolságra, és ott lőjük fel függőlegesen a Ninja Rope-ot. Ez az a hely, ahonnan balra lendülve még éppen elérjük a dinamitos ládát, jobbra lendülve pedig Enterrel leejthetjük a célpontra a dinamitot.

Super Sheep Racing
Nagyon nehéz az aranyérmet elérni a pályán, mert minden másodperc számít. Éppen ezért, ha a legutolsó ládát nagyon a bal szélen szedtük fel és a következő nagyon a jobb szélen jelenik meg, gyilkoljuk meg a birkánkat, és azonnal indítsunk egy újat. Ezzel is nyerhetünk néhány másodpercet...

Deathmatch tippek

Talán a deathmatch a Single Player üzemmód legnehezebb része. A huszadik rangot, az Elite-ot kell elérnünk, ami nagyon keservesen megy, mivel ha egy játékot elvesztünk, egy ranggal „lefokozódunk". Éppen ezért deathmatch-ben fokozottan érvényes a Teleportokkal és Strike-okkal való takarékoskodás és a pozíciószerzés aranyszabálya. Ezeken kívül azonban egyéb gonoszságokat is alkalmaznunk kell. Körülbelül a Hero rang fölött (amikor már két kukaccal támadunk 10-15-öt) például már kénytelenek leszünk legalább az egyik kukacunkat beásni (a Star Wars után Darksidernek nevezik ezt a taktikát). Érdemes olyan magasan levő helyen ásni, ahol mindenhonnan vastag talajréteg vesz körül bennünket, ugyanakkor hamar ki tudunk rohanni, hogy gránátozzunk. Másik kukacunkkal is alkalmazhatjuk ezt a taktikát, de ez lelassítja a játékot. Vele inkább támadjunk, és mindig egy ellenséges kukac mellett álljunk meg (soha ne amellett, amelyik következik)! Az ellenfél így óhatatlanul a saját egységeit is megtámadja, és amikor a – már jól lesebzett – kukacunkkal egy szép öngyilkosságot (mondjuk dinamittal) követünk el, a mellette levő ellenséges férgek is elpusztulnak. Az utolsó néhány pályán szinte mindig eljutunk a Sudden Death-ig – ekkor jönnek jól a Strike-ok és a megfelelő magasságban levő búvóhely (ugyanis ha más értelmes célpontjuk nincs, ellenfeleink szövetséges kukacokat támadnak meg).

Stöki

Heroes of Might and Magic III

▼ Ubi Soft / New World Computing / 3DO

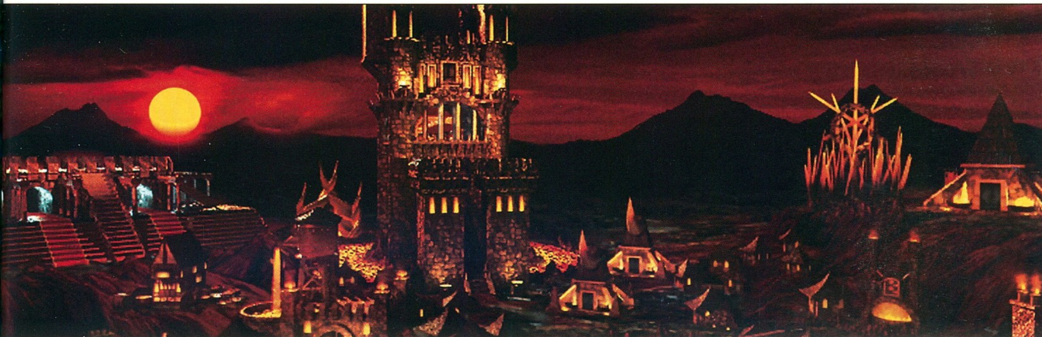
Egy hónapja Heroes 3-lázban ég minden PC-s stratégia-rajongó. A játék – bár nem mutat fel túl sok újdonságot elődeihez képest – megunhatatlan, addiktív, és a nehézségi szintet is nagyszerűen eltalálták a készítők. Akiket mégis megoldhatatlan probléma elé állított volna Erathia visszahódítása, most megnyugodhatnak: hatoldalas útmutatónk alapján biztosan végig tudják játszani a Heroes 3-at!

1. Long Live The Queen

Catherine királynővel érkezünk Erathiába, és rögtön harcba is kerülünk Nighon (Dungeon) és Eeofol (Inferno) seregeivel. Az első fejezet elején a Castle típusú várat kapjuk meg.

Homecoming

Feladatunk elfoglalni Terraneus várát. Választható extrák: elsősegélysátor, 14 pikemen vagy 5-5 extra kén, gyémánt, kristály és higany (érdemes az utóbbit választani). A pálya elején célszerű három hőst beszerezni, ebből az első gyűjtse össze a hadakat, verje le a nyersanyagtermelő helyeket őrző lényeket és látogassa meg a fejlesztőhelyeket (Tree of Knowledge, Star Axis stb.). A második menjen az első után és szedegesse össze a nyersanyagokat, foglalja el a bányákat, fejlődjön. Érdemes elfoglalni a várunktól feljebb található Griffin Towert, nem csak azért, mert így griffeket vehetünk fel, de eggyel a várunkban is megnő a griffin-termelés (ez egyébként igaz minden más külső sorozóhelyre is). A harmadik hős ugorjon be egy hajóba és szedje össze a vízben található cuccokat. A ládákból előkerülő kincseket érdemes tapasztalati pontokra váltani, de figyeljünk, hogy jól osszuk el hőseink között, mert egyikük sem fejlődhet a hatodik szint fölé. Az elfoglalandó vár – Dungeon típusú és átkozott földön fekszik, ezért nem lehet varázsolni – a föld alatt van középtájon, lejárat jobb oldalon fölül, illetve baloldalt alul található. Az ellenfél irányítása alatt áll három másik vár is – Castle típusúak – jobbra fent, középen, illetve balra alul. Ennek ellenére nem jelent nagy veszélyt a gép: nagyon passzív és az elfoglalandó vár védelme is gyenge. Remek alkalom arra, hogy összes hősünket felfejlesszük hatodik szintűre, ezen kívül elsődleges tulajdonságaikat is növeljük! A pályáról a négy legerősebb hőst vihetjük át a következőre, ezért legyen legalább négy erős hősünk a pálya befejezésekor. Fejlesztésükkor ajánlatos preferálni egy-két szakértelmet (Wisdom, Logistics, Estates, Earth Magic, Air Magic, Intelligence), ezek később fontosak lesznek. Hőseink kiválasztásakor figyeljünk arra is, hogy mi a specialitásuk. Ez általában valamelyik egység harci tulajdonságainak növelése, de lehet valamely varázslathoz való affinitás, szakértelemben való mélyebb jártasság, illetve plusz nyersanyag vagy arany termelése körönként. Célszerű olyan hőst választani, amelynek specialitása hasznos számunkra (pl. Meteor Shower specialista vagy +350 arany/kör). Mind saját, mind az elfoglalt várakban fejlesszük fel a mágustornyokat, hogy az erre képesített (Advanced Wisdom) hőseink már a következő pálya elején – kis seregük ellenére is – nagy ütőerőt jelentsenek a harmadik-negyedik szintű erős varázslataik (Meteor Shower, Chain Lightning) miatt. Általában az első néhány hét után már nem érdemes az első-második szintű lényeket megvenni, mert lassúak, és az erősebb lények nagyon nehezen pótolható veszteségeket okoznak nekik (ezek a – hősök fejlesztésével kapcsolatos – tanácsok nem csak erre a pályára/kampányra vonatkoznak).



Guardian Angels

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. Választható extrák: egy angyal, 3 zealot vagy egy prayer-varázstekercs (remélem mindenki az angyalt választotta)... Kezdéskor nem rendelkezünk várral, de semmi gond, a pálya közepén vár ránk egy üresen. Méghozzá milyen vár! Portal of Glory (az angyalok lakóhelye) van benne (kár, hogy nem lehet fejleszteni...)! A pályán található angyalok beállnak (kivéve a felső arkangyal-csapat), ha megtámadjuk őket. Szükség is lesz rájuk a váron kívül található Portal of Gloryk elfoglalásához. Gyorsan fejlesszük fel a várat, hogy 2000 aranyat adjon (Town Hall, Blacksmith, Marketplace, Mage Guild Level 1, City Hall), majd intézkedjünk arról, hogy plusz egy angyalt vehessünk fel (Fort, Citadel, Castle), végül arról is , hogy 4000 aranyat kapjunk naponta (Capitol). Érdemes még a Mage Guildet fejleszteni, a többire az angyalok mellett (hat angyal hetente) nincs szükség. Ha kevés a pénzünk, inkább a külső portalokból vegyük meg az angyalokat, a várban megmaradnak a hét letelte után is. Az ellenfél várai (két Inferno és két Dungeon) a föld alatt vannak. Két lejárat vezet oda: egy jobbra középen és egy baloldalt középen, szerencsére mindkettőtől hegyek választanak el. Gyorsan vásároljunk be angyalokból, majd csapkodjuk le az artifacteket védő lényeket, és vegyük fel azokat, mielőtt az ellen tenné ugyanezt. Ajánlott a bal felső sarokban található Angel Wingset megszerezni, ami repülést ad, és az ezt használó hősünk átkelhet a hegyek fölött is (mint a Fly varázslatnál). Az ellenfél hőseit angyal-kommandóinkkal könnyen semlegesíthetjük, úgyhogy támadjunk bátran (azért maradjon angyal a vár védelmére is)! Célszerű a gépi játékost beszorítani az egyik várba, és addig az összes hőst felfejleszteni (a gép maximum a 12. szintig engedi). Az Inferno és Dungeon várakban ötödik szintig lehet építeni a Mage Guildet, úgyhogy építsük is fel mindet, és reménykedjünk, hogy lesz benne erős magas szintű varázslat (Fly, Dimension Door, Implosion). Ha mindenki felfejlődött, vegyük be az utolsó várat is.

Griffin Cliff

Célunk elfoglalni mind a hét Griffin Towert. Választható extrák: Golden Bow (a sebzés csökkenése nélkül lőhetnek egységeink akármilyen messze és falakon át), Lion's Shield of Courage (+4 minden fő tulajdonsághoz), Endless Sack of Gold (+1000 arany/nap). A második kettő a szimpatikus, én a pajzsot választottam. Három várral kezdünk, de ezek közül csak az egyikben van Fort, úgyhogy az elején csak ebben kezdjük meg a fejlesztést, a másik kettőben csak Town Hallt építsünk. A Griffin Towerek a térkép legfelső szélén vannak. Megközelítésüket szörnyek, ellenséges hősök, helyőrségek és „kódkapuk" akadályozzák.

Az A típusú – normál – megoldás: leverünk mindenkit, megnézünk mindent, kinyitunk mindent és elfoglaljuk a Griffin Towereket. Ebben nagy segítségünkre lesz, ha van egy hősünk, akinek van legalább Advanced Earth Magic képessége, Town Portal varázslata és sok varázspontja. Ez az egy hős képes arra, hogy – megfelelő sereggel – elfoglalja az ellenséges várakat. Megoldja az utánpótlás összeszedését és megvédi az elfoglalt várakat, hiszen abba a városba teleportál, amelyikbe csak akar. Így egyenként le lehet verni egy erős sereggel az ellenfél támadó hőseit és a védekező várait! Ha

már elég jó helyzetben vagyunk, beindult a termelés mindhárom várunkban, megengedhetjük magunknak, hogy csak a legjobb egységeket vegyük meg (arkangyal, champion, esetleg zealot), a gyengébbek csak lassítanak és a csatákban nem is jutnak szerephez.

A B típusú megoldás: az előző pályán találtunk Dimension Door vagy Fly varázslatot, a hőseink megtanulták ezeket, és van elég mágiapontunk. Elindulunk hőseinkkel északnak, majd az akadályokon keresztül Dimension Doorolva vagy repülve elfoglaljuk a Griffin Towereket. Ez egy kicsit rövidebb... ☺

Groundbreaking

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst, és elfoglalni minden ellenséges várat. Választható extrák: Pillar of Eyes, Mage Guild Level I vagy Battle Scholars' Academy (a Mage Guildet célszerű választani).

Hőseink csak 12. szintig fejlődhetnek, és a nyolc legerősebbet innen is továbbvihetjük az utolsó pályára. Egy nagy föld alatti barlangrendszerben találjuk magunkat, ami tele van Dungeon várakkal. Foglaljuk el a várakat, amit lehet fejlesszünk, és igyekezzünk még azelőtt kijutni a felszínre, hogy az ellenség beszabadulna a váraink közé. Az ellenségnek a felszínen bal oldalt alul van egy Tower típusú vára, középen és bal oldalt fölül egy-egy Castle, és a jobb felső sarokban egy Rampart. Időkorlát nincs, így nyugodtan fel tudjuk fejleszteni az összes hőst a 12. szintre. Addig fejlesszük a Mage Guildeket, amíg meg nem kapjuk a Town Portal és Dimension Door varázslatokat. Ezen a pályán jobban lehet „tápolni", ezért célszerű ezeket a hősöket használni az utolsó pályán.



2. Dungeons and Devils

A második kampányban a szemben álló oldal egységeivel kerülhetünk közelebbi ismeretségbe, egyszerre két típussal is, az Infernóval és a Dungeonnel.

A Devilish Plan

Feladatunk: megtalálni és elpusztítani az Aranysárkányok Királynőjét. Választható extrák: Slayer varázstekercs, Armor of Wonder (+1 minden fő tulajdonságra) vagy száz imp. Mindhárom hasznos lehet, én az Armort javaslom. Hőseink csak a 12. szintig fejlődhetnek, és a nyolc legerősebbet továbbvihetjük az utolsó pályára. Egy Inferno várral kezdünk. A pályán ellenfél is található (Rampart), de nem igazán esélyes, ugyanis nem használhatja két legerősebb egységét. Gyorsan szedjünk össze egy kisebb haderőt, foglaljuk el a környező bányákat és az arrafelé található (nem fejleszthető) falut. Ütőképesé tett seregünkkel induljunk el a térkép közepe felé, itt találunk egy Hill Fortot, ahol felfejleszthetjük egységeinket. Foglaljuk el a középső és a bal alsó részen található falvakat, verjük le az ellenfél ideérkező hőseit, és fejlesszük fel a várunkat annyira, hogy minden lényt meg tudjunk vásárolni. Vegyük meg a szükséges mennyiséget, fejlesszük fel őket, és végezzünk az ellenféllel. Baloldalt felül van a vár, középen felül pedig egy falu. Ha ezeket elfoglaltuk, nekiállhatunk megkeresni a Sárkánykirálynőt, de ne feledkezzünk meg a hőseink fejlesztéséről sem. Balra fent találhatunk egy elzárt területet. A sátor, ahol megkapjuk a bejutáshoz szükséges kódot, a bal alsó sarokban található. Ha elindulunk, előtte jól készüljünk fel (archdevilek és jó sok az erősebb egységekből), mert zöld és aranysárkányok lesznek az ellenfeleink (itt lehet hasznos a Slayer Scroll). Le kell csapni a lejáratot őrző zöld sárkányokat, majd a barlangok közül a lefelé vezető végén találjuk az aranysárkányok úrnőjét, akit – ha eddig eljutottunk – már nem lesz nehéz legyőzni.

Steadwick's Fall

Feladatunk elfoglalni Steadwick városát három hónap alatt. Választhatunk: az első vagy a második pálya hőseit akarjuk használni. Kezdünk egy Infernóval egy Dungeonnel és egy Castle-faluval. A két várat fejlesszük fel gyorsan és foglaljunk el minden elérhető bányát. Ügyeljünk, hogy a várunk alatt levő Manticore Lairt és a Dragon Cave-et is elfoglaljuk! Ezen a pályán nagyon agresszívnek kell lennünk. Komolyabb fejtörést csak Steadwick és az ott állomásozó hadsereg okozhat. Szerencsére Kendall, az ellenséges főhős nem nagyon mozdul ki a városból. A csillogó Garrisonokkal vigyázzunk, ott nem lehet varázsolni! A harmadik hónap végére gyűjtsük össze a két várból a legerősebb egységeket (fekete sárkány, scorpicore, minotaur, archdevil,efreet sultan, pit lord, horned demon) egy seregbe, és induljunk meg Steadwick ellen. Kis szerencsével miénk a győzelem... Ha nagyon nem megy, álljuk körbe a várost három-négy hőssel, Kendall kijön leverni őket, de egy kör alatt ez nem fog sikerülni neki. A következő kör elején szaladjunk be az immár őrizetlen várba, így harc nélkül megnyertük a pályát.

3. Spoils of War

Míg Erathia és Nighoon egymással vannak elfoglalva, addig mi szabadrablást végezhetünk. Ebben a kampányban a Stronghold és a Fortress várakkal ismerkedünk meg közelebbről.

Borderlands

Feladatunk: elfoglalni minden bányát. Két Fortress várral kezdünk, az ellenség három Castle-lel, amiket szerencsére nem nagyon fejlesztget. Maximum a 12. szintig fejlődhetnek hőseink, és a nyolc legerősebbet továbbvihetjük az utolsó pályára. Az ellenség nem játszik túl agresszíven, még védekezni sem nagyon fog – könnyen legyőzhető. Az aranybányához teleporton keresztül juthatunk el, amely kódkapukkal van elzárva. Mielőtt elfoglalnánk az utolsó bányát, fejlesszük fel hőseinket, amíg csak lehet.

Gold Rush

Feladatunk összegyűjteni 200 000 aranyat. Választható extrák: három thunderbird, két cyclops king vagy egy ancient behemoth (utóbbi tűnik a legerősebbnek). Két Stronghold várral kezdünk. Ha szimplán csak össze akarjuk szedni a 200 000 aranyat, fejlesszük fel mindkét várunkat City Hall/Capitol szintig, foglaljuk el a környező bányákat, egy erősebb sereggel őrizzük a folyó melletti feljáratot és várjuk meg, amíg összejön a megfelelő menynyiségű arany (a felesleges nyersanyagokat jó áron aranyra válthatjuk). Ha ezeket a hősöket szeretnénk továbbvinni, akkor viszont érde-

mes őket fejlesztgetni (sok Learning Stone és egyéb fejlesztőhely van a környéken). Vigyázzunk, mert egy alagútrendszeren rohangálnak a gép hősei, és a legváratlanabb pillanatokban kerülhetnek elő, ezért itt célszerű, ha két erős seregünk is van, és az egyik otthon marad védekezni (nagyon hiányzik a Town Portal)...

Greed

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. Attól függően, hogy melyik oldalhoz csatlakozunk, kezdhetünk jobb oldalon Stronghold várakkal, illetve bal oldalon Fortressekkel. Középen van egy-két Erathian Castle is. Ez az egyik legunalmasabb pálya. Elnyújtott utánpótlási vonalak, sok mocsár, limitált mágia... Igyekezzünk agresszíven támadni, gyorsan végezni, hiszen két ellenfelünk is van. Reménykedjünk, hogy az egyik Castle-ben lesz Town Portal varázslat, az jelentősen meggyorsítja a háborút.

4. Liberation

Foglaljuk vissza Steadwicket és űzzük ki a betolakodókat! Itt már Tower és Rampart várakat is használhatunk.

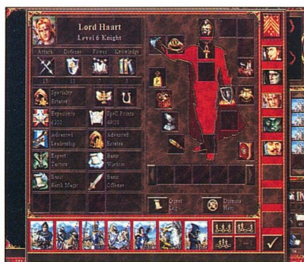
Steadwick's Liberation

Feladatunk elfoglalni Steadwicket. Választható extrák: tízezer arany, két arkangyal vagy két titán.

Hmmm... de ismerős pálya! Egy kicsit azért át van variálva a Dungeons and Devils utolsó küldetéséhez képest, Steadwicket hegyek közé zárták, úgyhogy ha nem kapunk Fly vagy Dimension Door varázslatot, kénytelenek leszünk a föld alatti járatokon keresztül megközelíteni. Elsőnek a Castle várat építsük fel, hogy minél előbb beinduljon az angyalok termelése (van egy külső Portal of Glory az ellenőrzésünk alatt, kár hogy a víz közepén). Vigyázzunk, a föld alatti járatokból sokkal több van, mint előző alkalommal, és nem egy Dungeont rejtenek...

Deal With The Devil

Feladatunk elfoglalni Kleesive várát. Választható extrák: Prot From Fire, Ice Bolt vagy Precision Scroll (az Ice Bolt a leghasznosabb). Egy Rampart és egy Castle várral, valamint egy Castle faluval kezdünk. A Rampart hegyekkel van elvágva a többi várunktól, kijárat csak az ellenfél felé van. Castle váraink ugyanígy hegyekkel vannak elválasztva az ellenségtől. A kijáratokat Pit Lordok őrzik (nem túl sok). Gyűjtsünk erős seregeket, és ne várjuk meg, amíg a gép támad, kezdeményezzünk mi. Ha kijutunk a szürke részre, találunk egy-két Infernót és Necropolist, foglaljuk el ezeket, de ne nagyon fejlesszük őket, nem lesz rá szükségünk. Jobb oldalon középtájon van az elfoglalandó vár. Az odajutáshoz le kell verni néhány archdevilt (erős sereggel menjünk, és vigyázzunk, mert a vár környékén nem lehet varázsolni), ezen kívül az ott tébláboló néhány hőst is el kell távolítanunk az útból (nem nehéz).











Neutral Affairs

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. Választható extrák: Basic Logistics, Shield of the Dwarven Lords (+ Defense) vagy The Centaur's Axe (+1 Attack). A látszattal ellentétben a logisztika a leghasznosabb! Egy Towerrel és két Castle faluval kezdünk. Már megint egy mocsaras pálya... Igyekezzünk gyorsan beindítani váralnkban a termelést. Használjuk ki a Refugee Campekből adódó lehetőségeinket, és igyekezzünk még azelőtt letámadni a gépet, mielőtt nagyon kiépülne. Figyeljünk arra is, hogy a teleportokon keresztül ne tudjon a hátunkba kerülni ellenséges hős. Megint csak nagy szolgálatot tehet a Town Portál varázslat (lehetőleg minimum Advanced Earth Magic támogatásával).

Tunells and Troglodytes

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. Választható extrák: Expert Navigation vagy mindhárom várban egy-egy első szintű Mage Guild (ha gyorsan akarjuk a várainkat fejleszteni ez a jobb) vagy egy harmadik szintű Mage Guild a középső várban (ezzel nagyon hamar lehetnek magas szintű varázslataink). A három várunk jól szétszórva a tenger egyik partján található. A tenger szép nagy és tele van jobbnál jobb tárgyakkal és helyekkel. Gyorsan szálljon vízre egy hősünk (aki az Expert Navigationt választotta, itt előnyben van), és kezdje begyűjteni a vízben található dolgokat, mielőtt az ellenfél tenné ugyanezt. A két partot föld alatti járatok kötik össze, amelyek tele vannak Dungeonökkel. Minél előbb foglaljuk el ezeket! A túlparton Infernókra lelhetünk. Elég széles fronton kell támadnunk/védekeznünk, egy Town Portal itt is nagyon sokat segít. Miután lent több Dungeon vár is van, használjuk ki ezeket, és a „saját" fekete sárkányaival verjük agyon a gépet...

5. Long Live The King

Deja nemzete, a nekromanták is úgy érzik, hogy ebben a nagy kavarodásban nekik is kell, hogy jusson valami, úgyhogy meg is kezdik Erathia megszerzésének előkészületeit...

A Gryphon's Heart

Feladatunk a Spirit of Oppression nevű artifact megszerzése és eljuttatása Stonecastle várába három hónapon belül. Választható extrák: Death Ripple Scroll, egy Black Knight vagy Skeleton Transformer. Egy Necropolis várral kezdünk. Első akadály, hogy a Stonecastle-t más bitorolja. Ezen gyorsan változtassunk! Most már csak az artifactet kell meglelnünk. Látogassuk sorra a Seer Hutokat, fogadjuk el mindegyikük küldetését, és a barlangrendszer legvégében található varázstárgyat vigyük el ahhoz a látnokhoz, amelyik kérte. Ez ad egy másik artifactet, amit egy másik látnok kért és így tovább, a lánc végén megkapjuk végre a Spirit of Oppressiont, amit elvihetünk a helyére.

Season of Harvest

Feladat: Gyűjtsünk össze 2500 csontvázat három hónap alatt! Választható extrák: Vampire's Cowl, Necromancy Amplifier vagy Unearthed Graves (mindhárom elég hasznos). Egy folyó jobb partján kezdünk, egy Necropolis várral. Szedjünk össze mindent, majd a rendelkezésünkre álló hajóval keljünk át a másik partra. A 2500 csonti megszerzésének két módja van. Vagy lemészárolunk minden ellenséget és a Necromancy skillt használva összejön a kívánt mennyiség vagy megpróbálhatunk ráhajtani a Diplomacy skillre és a pikemen/centaur csapatok egymás után állnak be hozzánk (ezeket a Necropolis-ban 1:1 arányban változtathatjuk csontvázzá), majd a harmadik hónap tájékán visszahajózunk, és megejtjük az átalakítást.

juk el a bányákat, leginkább a középtájon található aranybányára lesz szükségünk). Itt található két Castle vár. Ezeket a három sárkánnyal könnyen elfoglalhatjuk, mialatt többi hősünk felszedegeti a nyersanyagokat, és így felfejleszthetjük mind a három Necropolist. Ezzel jelentős előnyre tehetünk szert, és így a többi várát már nem nehéz elfoglalni. A nagy távolságok miatt itt is jól jöhet a Town Portal varázslat.

6. Song for the Father

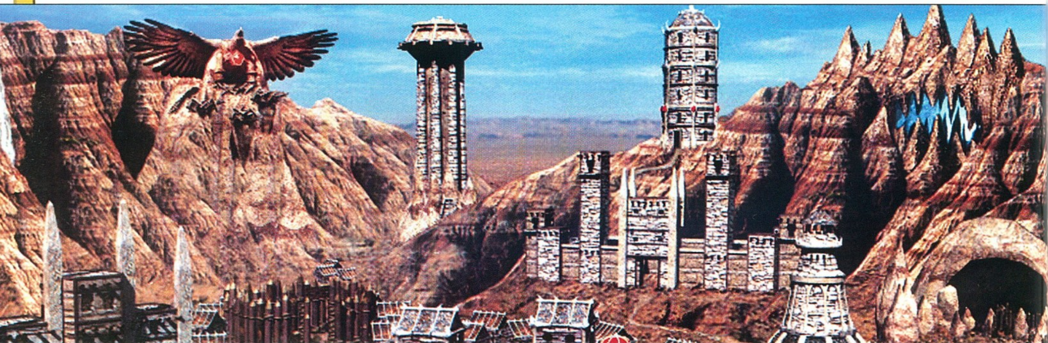
A „feltámasztott" Gryphonheart királyból lett lich megfékezése és az élőholtak kiűzése az utolsó feladat Erathia visszafoglalásában.

Safe Passage

Nimbusnak, a nekromantának el kell vinnie a Statesman's Medalt Highcastle várába. Válesszük fel maximumra, mert a Town Portalra nagyon nagy szükségünk lesz. Ha már elég erősek a hősök, sétáljunk be Nimbusszal Highcastle-be.

United Front

Feladat: kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. A választható extrák közül az elfeket érdemes preferálni. Négy várral kezdünk: egy Castle-lel egy Towerrel egy Ramparttal és egy Necropolisszal. Eleinte csak a Castle és a Tower várakat építgessük, de azokban se fejlesszük a lénytermelő helyeket, mert a két vár között ott egy Hill Fort, ahol fejleszthetjük az egységeinket, így az épületek upgrade költségeit megtakaríthatjuk. Ha az előző pályán felfejlesztettük a hőse-



Corporeal Punishment

Feladatunk a Mot nevezetű rebellis Death Knight likvidálása. Választható extrák: Pedant of Death, Prot from Earth varázstekercs vagy 25 zombi. Két Necropolis várral kezdünk. Várainkat az ellenségtől és egymástól Garrisonok (az ellenség kezén vannak) választják el. Ezeket mielőbb derítsük fel és szüntessük meg, a környéküket pedig tartsuk szemmel, mert egyszerre több oldalról is támadhatóak vagyunk. A gép imádja megvenni mindenhová a Cover of Darknesst, így a szemmel tartása nehézkes. Vigyázzunk, nehogy belerohanjunk egy észre nem vett hősébe! Érdemes igyekezni, mert a gép több várral kezd mint mi, és ha nagyon megszedi magát, az utolsó várát kemény lesz bevenni. A pálya tele van átkozott földdel (ahol nem lehet varázsolni), úgyhogy számítsunk arra, hogy néha varázstámogatás nélkül kell harcolnunk.

From Day to Night

A feladat kiirtani minden ellenséges hőst, és elfoglalni minden ellenséges várat. Választható extrák: Death Ripple varázstekercs, Dead Man's Boots vagy három Ghost Dragon (célszerű a sárkányokat választani).

A térkép felső részén kezdünk három Necropolis várral. A szokásos Garrisonok választanak el az ellenféltől. A három sárkánnyal induljunk meg a térkép bal alsó része felé (útközben foglal-

laszható extrák: Boots of Speed, Basic Logistics vagy 2500 arany. Egy szál Castle várral kezdünk. Az elején roppant gyorsnak kell lennünk, mert a pálya nagyon kicsi és hamar nyakunkon a gép! Gyorsan építsük fel az első néhány épületet, vegyük meg a lényeket, és készüljünk fel az ellenfél támadására. Ha ez nem következne be, támadjunk mi! A lényeg, hogy gyorsan intézzük el a gépet, mert két várral előnyösebb pozícióban van, mint mi. Ha végeztünk vele, már csak annyi a dolgunk, hogy a sátrakat megnézve a kódkapukon átvezessük Nimbust és bemenjünk vele a várba. Elméletben. De a következő pálya igen kemény lesz, úgyhogy álljunk meg itt „tápolni" egy kicsit. Nimbuson kívül a hét legerősebb hősünket vihetjük tovább. Nimbusszal ne is foglalkozzunk, ő úgyis csak ötödik szintűként jelenik meg a következő pályán. Vegyünk fel tehát hét hőst, és fejlesszük fel őket, amíg csak bírjuk. Így kb. hatodik-hetedik szintre jutnak el. Ez azonban nem lesz elég a következő pályán, úgyhogy használjuk ki azt, hogy nincs időkorlát, és minden hónap első napján jó eséllyel megjelenik a térképen néhány lénycsapat. Várjunk, amíg jól elszaporodnak (horde vagy throng) és akkor csapjuk le őket, így tovább fejlődhetnek hőseink. Kicsit időigényes dolog, de nagyon megkönnyíti a dolgunkat a következő pályán. Közben a Mage Guildeket is fejinket, az összes kincsesládát pénzként hasznosíthatjuk. Az ellenség északon üldögél, tele van Necropolisokkal, és amikor megindul, elég nagy seregekkel jön. Általában egy nagyon erős hőse szokott lenni, egy-két csúnya varázstárggyal felvértezve. Mire megérkezik, legyen már néhány titánunk, arkangyalunk, és esetleg aranysárkányunk is, plusz a körítés. Ha megvédtük várainkat, az már jó, de nyernünk is kell valahogy... Induljunk tehát elfoglalni a várait. Újra Garrisonok és átkozott föld keseríti meg életünket, ezért mágia nélkül is legyen ütőképes a csapat, illetve a csapatok. Használjuk ki, hogy nem az egész terület átkozott föld, úgyhogy lehetőleg ott csapjunk le a hőseire, ahol tudunk varázsolni. Ha már mi támadunk, valószínűleg jó úton vagyunk... Ne hagyjuk élni, gyorsan hódítsuk meg az összes várát, és védjük meg azokat, amiket már elfoglaltunk (Town Portal). Innen már csak a hat legerősebb hős jön velünk.

For King and Country

Feladatunk kiirtani minden ellenséges hőst és elfoglalni minden ellenséges várat. Queen Catherine-nek és Lord Haartnak életben kell maradnia! Választható extrák: Helm of Heavenly Enlightment, Tome of Earth Magic vagy







Spellbinder's Hat (mind nagyon erős)! Ez a pálya jóval könnyebb mint az előző: szépen bekerítettük a nekromantákat, csak az átkozott föld okozhat némi kellemetlenséget. A nekromanta várak Cover of Darknesse ellen használhatjuk Castellatus nevű várunk mellett levő Hut of the Magit. Erre a feladatra kiválóan alkalmas Lord Haart vagy Queen Catherine, akikkel jobb, ha nem megyünk csatázni. Ha csökkenteni akarjuk a lénytermelést az ellenfélnél, foglaljuk el a külső lénytermelő helyeit. Ezek nagy része a gép által ellenőrzött terület bal szélén van. A Stonecastle nevű Necropolistól nem messze található egy artifact (Sword of Judgement), amit érdemes az ellenség előtt megszerezni. Összességében nem egy nehéz pálya. Ez volt lényegében az utolsó csatánk Erathia visszafoglalásáért. Kiderül az is, hogy miért volt fontos Lord Haart, és ha nem is happy enddel, de véget ér Catherine királynő harca (most már csak Roland királynak kéne már előkerülni valahonnan.)

Van még egy hetedik kampány is, a Seeds of Discontent, de ez az utolsó két kampányhoz képest nagyon könnyűre sikerült – tulajdonképpen csak levezetés, epilógus –, aki idáig eljutott, az „csuklóból" végignyomja 2-3 óra alatt...

DRACO

Skillek

Air Magic – Érdemes használni. Nagyon jó harci (Lightning Bolt, Chain Lightning) és egyéb (Fly, Dimension Door) varázslatok tartoznak ide. Alapfokon csak olcsóbbak a varázslatok, de ha tovább fejlődünk, erősségük is nő.

Archery – A lőfegyvert használó egységek sebzését növeli. Ha van jobb, válaszszuk azt.

Armorer – A hősünk vezetése alatt harcoló egységek harci sebződését csökkenti. Nem rossz, de törekedjünk arra, hogy ne legyen ilyesmire szükségünk...

Artillery – A balliszta sebzését/lövéseinek számát növeli. Felejthető.

Ballistics – A katapultot irányíthatjuk, illetve kettőt lőhetünk vele. Ne várjuk meg, amíg lebontja a várfalat, használjunk inkább repülő/lövő lényeket és mágiát. Felejthető.

Diplomacy – Nagyon erős! Az előző résszel ellentétben itt végre úgy működik, ahogy kell. Az amúgy menekülő lények (a skill fejlettségétől függően) beállnak inkább hozzánk – néha pénzért, néha ingyen.

Eagle Eye – A csatában elleshetjük az ellenfél varázslatait. Mivel a gép ritkán szokott magasabb szintű varázslatokat használni, nem túl hasznos dolog.

Earth Magic – Az egyik legfontosabb skill. A Earth-varázslatok közt vannak talán a leghasznosabbak: Town Portal, Resurrection, Town Portal, Implosion, Town Portal, Meteor Shower, és a Town Portal is...☺

Estates – Pénz. Ha nem is túl sok, de azért 125/250/500 extra arany naponta nem jön rosszul. Főleg a pályák elején hasznos.

Fire Magic – Messze nem olyan fontos, mint az Air vagy az Earth Magic, de azért jól jöhet. A sárkánygeddon kombó itt is működik (csak fekete sárkányokat viszünk és veszettül armageddonozunk, ami a sárkányon kívül mindenkit sebez), de valahogy ez sem az igazi...

Intelligence – Plusz 25/50/100% manapont. Nagyon fontos! Az erős varázslatok sok manába kerülnek. Így könnyen elérhető 200 feletti mana, amiből már végig lehet Dimension Doorozni egy XL-es pályát is...

Leadership – Hősünk seregeinek morálja növekszik. Jól jöhet, főleg ha nem élőholt a sereg.

Learning – A hős által szerzett tapasztalati pontokat növeli 5/10/15 százalékkal. Főleg az elején számít. Jó, de vannak jobbak is.

Logistics – Plusz szárazföldi mozgás. Sok minden függhet attól, hogy mennyit tud mozogni hősünk egy körben. Nagyon jó!

Luck – Plusz szerencse a seregnek. Csak ha nincs jobb.

Mysticism – A hősünk nem egy, hanem 2/3/4 manapontot kap vissza körönként. Inkább használjuk az Intelligence-t, és néha töltsük fel a pontjainkat egy Magic Wellnél.

Navigation – Extra tengeri mozgás. Ritkán van rá szükség, nyugodtan válaszszunk mást.

Necromancy – A csatában elpusztult lények 10/20/30%-a csontvázként beáll a seregünkbe. Necromancereknek és Death Knightoknak alapból van, a többinek általában nem jön jól.

Offense – Lényeink közelharc sebzését növeli 10/20/30%-al. Nem rossz...

Pathfinding – Nehéz terepen (pl. mocsár) könnyíti a mozgást. Csak olyan pályán válasszuk, ahol szükséges.

Resistance – 5/10/20% mágia-ellenállás a hős összes lényének. Nem rossz...

Scholar – Varázslatokat tanulhat és taníthat más hősöktől/hősöknek. Sokszor jön jól.

Scouting – Azt a területet növeli, amit a hősünk fel tud deríteni. Felejthető...

Sorcery – A sebző varázslatok hatásfokát növeli 5/10/20 százalékkal. Hasznos!

Tactics – A csata előtt rendezgethetjük egységeinket, minél magasabb fokon értünk hozzá, annál nagyobb területen tehetjük meg.

Water Magic – Itt is vannak jó varázslatok (clone, teleport, bless...), de nincs rájuk akkora szükség, mint az Air- vagy az Earth-varázslatokra. Csak ha nincs jobb...

Wisdom – Csak ennek a skillnek a segítségével tudunk másodiknál magasabb szintű varázslatokat használni. Az egyik legfontosabb képzettség!

Windows-tippek OPENGL, AZ „IPARI SZABVÁNY"

Úgy gondoljuk, a Glide rövid ismertetése után az OpenGL is megér egy röpke litániát itt, a PC ZED hasábjain. Azért is, mert néhány (és egyre több!) játékban előszeretettel folyamodnak hozzá, ugyanis ezek az eljárások, a Glide-dal ellentétben, nemcsak egyetlen hardverre alkalmazhatók, hanem sok minden másra is. Persze az már egy másik kérdés, hogy egy egyszerű videokártyával így se, úgy se lehet csodákat művelni. Megpróbálom a hasonlóságokat, illetve különbségeket kiemelni a Glide-hoz képest, úgyhogy ha valaki esetleg nem olvasta volna az előző cikket, akkor az most tegye meg... ☺

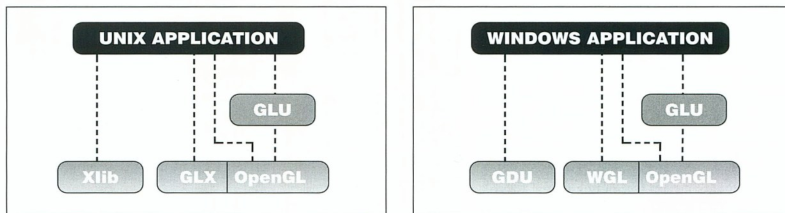
A Silicon Graphics 1992-ben jelentette meg az azóta az egyik legszélesebb körben alkalmazott, úgymond grafikai szabvánnyá vált OpenGL rendszert. Olyannyira szabványnak tekinthető, hogy külön bizottság foglalkozik az OpenGL bővítésével, felügyeletével. Ebben a bizottságban a számítástechnika kilenc nagy cége képviselteti magát (3D Labs, Compaq, IBM, Intel, Microsoft, nVidia, Silicon Graphics, Evans & Sutherland, Intergraph). Egy másik bizottság pedig csak azzal tölti idejét, hogy különböző teszteket, méréseket végez, és közzéteszi annak eredményeit. Az első és nagyon nagy különbség, hogy az OpenGL-t nemcsak egyetlen platformon alkalmazhatjuk, hanem nagyon sokfélén. Aki ismeri, az tudja, hogy a Silicon Graphics csak nemrégiben jelentette meg az Intel processzorokra épülő munkaállomásait, tehát akkoriban, az OpenGL születésének idején még nem nagyon jött számításba a PC, mint a professzionális grafikai alkalmazások lehetséges platformja.

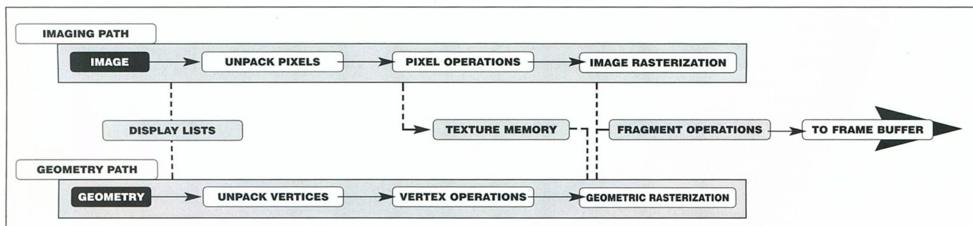
Az OpenGL tulajdonképpen egy API (Application Programming Interface), azaz alkalmazást fejlesztő segédeszköz (szabad fordításban), gyakorlatilag különböző grafikai alkalmazásokat, a 2D és 3D megjelenítéseket segítő rutinok gyűjteménye, sokszor nevezik a számítógépes grafika assemblerének is. Az API lehetővé teszi a programozóknak, hogy előre meghatározott módon fejlesszék alkalmazásaikat. Miután már több éve létezik, egy igen kiforrott dologról van szó. A folyamatos fejlesztések sem tették használhatatlanná, túlbonyolítottá, hiszen a különböző verziók visszafelé kompatíbilisek, így a korábbi alkalmazások is használhatóak maradnak. A rutinokat rendszeres időközönként felújítják, hogy a mindenkori hardvereknek megfelelő teljesítményt tudjanak nyújtani. Ezzel együtt a széles körben elterjedő, különböző cégek által kifejlesztett rutinok egy idő után a szabvány részeivé válnak.

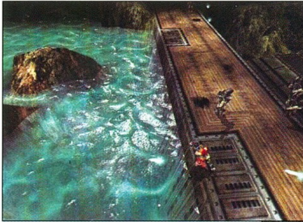
A rutinok gyűjteménye a szoftverfejlesztők számára ingyenesen hozzáférhető, a Microsoft is ingyen adja a Windows 95-höz és az NT-hez! A hardver eszközök gyártóinak kell bizonyos licenc költségeket állniuk, ha a saját termékükhöz szeretnének OpenGL drivert adni.

Mint már említettem, az OpenGL alkalmazások nagy része platform és operációs rendszer független. Ennek megértéséhez talán a legjobb példa a GLQuake, ami nemcsak a Windows-os rajongók számára elérhető, hanem a különböző Linux-verziókon is. Ennek eredményeképpen könnyen skálázható, hiszen az erre az API-ra épülő alkalmazásokat futtathatjuk egyszerű asztali PC-n, de akár egy szuperszámítógépen is. Itt kell megjegyezni azt is, hogy egy grafikai alkalmazás sebessége nagyon sok mindennek a függvénye. Nem elég egy videokártyát beletenni a gépünkbe, a számítógép összteljesítménye a mérvadó. Lehet többszázezer forintos videokártyánk akár, ha azt egy Pentium 100-as gépbe tesszük bele, akkor nem értünk el minőségi javulást. Egy gép grafikai teljesítménye függ a processzor számítási sebességétől, a rendelkezésre álló memória méretétől, de még a belső adatátviteli busz (PC-knél PCI vagy AGP) sebességétől is. A hardvereken kívül lényeges az is, hogy az operációs rendszer mennyire képes kihasználni gépünk adottságait, milyen minőségű drivereket kínálnak hozzá stb. Nem véletlen tehát, hogy a grafikai tervezésre és egyéb grafikai munkákra speciális számítógépeket alkalmaznak, legyen az Intergraph vagy Silicon Graphics.

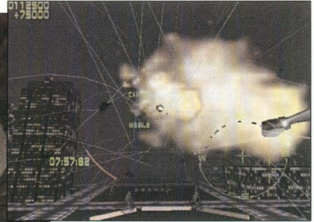
A rutinok nagyon professzionális módon megírtak, így könnyen előfordulhat, hogy egy ilyen alkalmazás még rövidebb lesz, mintha a programozó közvetlenül a hardver drivereit, regisztereit használná a különböző eljárások megírásához. Az OpenGL-ben lévő driverek tökéletesen képesek kihasználni az adott hardver képességeit, elrejtve azt a programozó szeme elől. Ez az egyik hasonlóság a Glide-dal: itt sem kell a programozónak a hardverrel törődnie, egyszerűen az OpenGL











drivereit használja fel a program elkészítéséhez. Ezáltal lényegesen könnyebb és rövidebb egy-egy alkalmazás kifejlesztése, elkészítése. Ráadásul a dokumentációi is nagyon jók, több ezer oldal áll rendelkezésére a programozóknak, nem beszélve a rengeteg szabaddá tett forráskódról (pl. GLQuake Linux).

Nem túl meglepő, hogy az OpenGL valamivel több grafikai funkciót, eljárást támogat, mint a Glide. Álljon itt egy korántsem teljes felsorolás ezekről: accumulation buffer, alpha blending, anti-aliasing, color-index mode, double buffering, gouraud shading, materials lighting and shading, pixel operations, plynomial evaluators, primitives, raster primitives, RGBA mode, specular high!ights, stencil planes, texture mapping, 3D texturing, transformation, z-buffering, vertex. Külön regiszter van fenntartva a színek tárolására, ami lehetővé teszi, hogy a képpontokat csak a színük alapján azonosítsa az ember. Az utasítások végrehajtásának is többféle módja létezik, lehet csoportosan végrehajtatni őket, nagyobb kontrollt biztosítva ezzel, illetve lehet azonnal is végrehajtatni az utasításokat, a gyorsabb ellenőrzés végett. Pontonként végezhetünk különböző transzformációkat és zoomolást is. A színeket is különféle módon manipulálhatjuk, könnyedén tudjuk akár egymásból kivonni is őket. Olyan szűrőket tudunk létrehozni, amelyek segítségével egy-egy kép különböző részeit több szabálynak is alávethetjük, mindezt akár a képet különálló darabokra szabdalva és külön meghatározva, hogy bizonyos részekre mely szűrők lehetnek érvényesek, melyek nem. A vezető szoftverfejlesztő cégek programozói az OpenGL-t használják leggyakrabban, talán a nagyobb támogatottsága miatt is. Vannak egyszerű tesztelő és diagnosztizáló segédprogramok, amelyekkel könnyebben kiszűrhetők az esetleges programhibák.

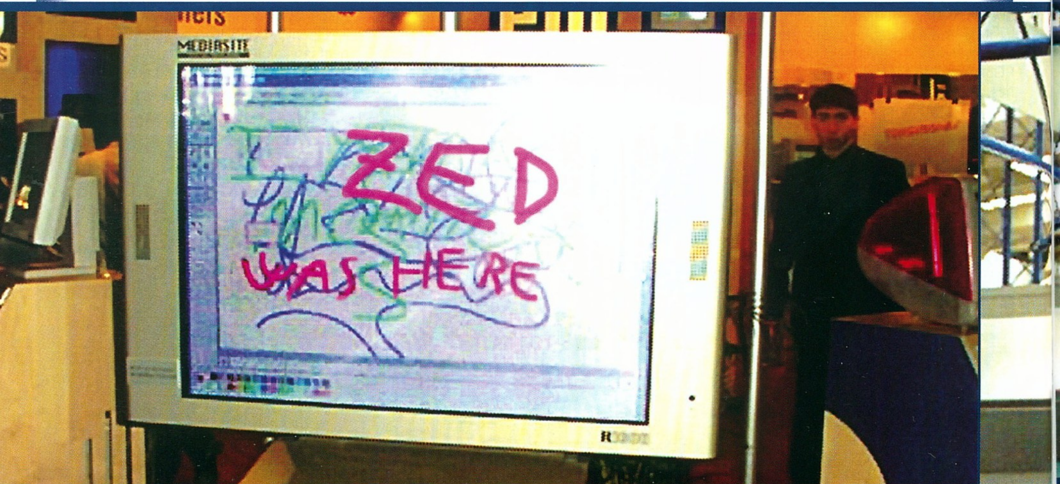
Sajnos ma még a játékok terén meg kell elégednünk a Glide nyújtotta előnyökkel, ami szép lassan kezd a Windowshoz hasonlóvá válni és (kissé agresszív módon) kiszorítani minden mást a játékok területéről. Erre hozhat talán egy kis enyhülést az OpenGL használata. De azt is hozzá kell tenni a dologhoz, hogy az OpenGL-t (ellenben a Glide-dal) egyáltalán nem játékok fejlesztésére találták ki és nem is azokra a számítógépekre, amiket mi otthon használunk.

CSOKI

Hardver-hírek

CeBIT '99 beszámoló

A CeBIT a világ legnagyobb informatikai és számítástechnikai kiállítása és vására. Évről évre növekedik a kiállító cégek és a látogatók száma, idén 7400 kiállító vándorolt el Hannoverbe, hogy bemutassa újdonságait a többnyire szakmai látogatókból álló közönségnek, és csak az első három napon több, mint 300 000 (!) ember volt kíváncsi a CeBIT-re. A Hannoveri Vásár hatalmas területén egyre több épületet emelnek, egyrészt a CeBIT növekvő helyigényének kielégítése érdekében, másrészt a 2000. évi világkiállításra készülve. A CeBIT nagyságrendjét jól érzékelteti, hogy a vásár területére vezető kétszer kétsávos utakat ilyenkor egyirányúsítják, és a híresen precíz német szervezés mellett is komoly dugók alakulnak ki, így sokszor akár egy órába is beletelhet, amíg az ember bejut a parkolókba. Ezekben a hatalmas alapterületű szabadtéri parkolókban (amelyekből több tucat fekszik a vásár területe körül) egyenként kb. ezer autó áll tömött sorokban. Idén azonban még ezt is megfejelték egy ötszintes parkolóházzal... Úgy gondolom, nem kell tovább ecseteljem, hogy egyedülálló nagyságrendű és jelentőségű kiállítás a CeBIT. A kiállítás monumentalitásának érzékeltetése után itt az ideje, hogy egy afféle gyorsmérleget húzzunk az idei CeBIT-ről, amelyet természetesen az egyes szakterületek újdonságainak részletes bemutatása követ majd.

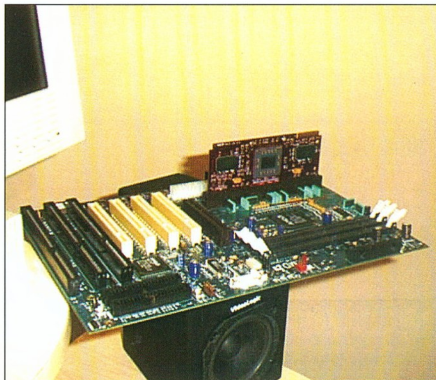


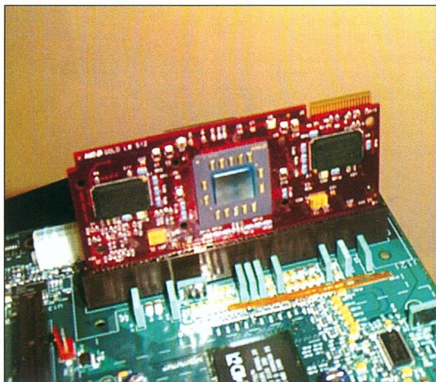
A tavalyi kiállításhoz hasonlóan idén sem a fantasztikus újdonságok domináltak, hanem a már beindított fejlesztések újabb, kisebb-nagyobb lépéseit jelentő termékeket tekinthettük meg az egyes cégek standjain. Természetesen meg lehetett figyelni újabb trendeket. Tavaly óta töretlenül tart az Internet hegemóniája, rengeteg cég hozott ki ehhez bármilyen módon kapcsolható termékeket. A internetes videotelefontól a set-top-boxokon át a modemek új generációjáig szinte minden cég újdonságai valahogy kapcsolatba hozhatók voltak a mágikusnak tartott szóval és technológiával. Az internetes megoldások mellett egyértelműen az USB vitte el az idei CeBIT-en a pálmát. Míg tavaly még eléggé gyerekcipőben járt ez a technika és egyesek még a létjogosultságát is megkérdőjelezték, addig idén szinte mindenféle területen láttunk USB-alapú termékeket. A perifériák egyre szélesebb csoportját hozzák ki az új szabvány alá is. A tavaly, éppen a CeBIT előtt létrejött egységes szabvány késése miatt szintén nagy kérdőjelekkel övezett DVD-technika szintén beérni látszik. Minden megfelelő kisebb/nagyobb cég gyárt már DVD-olvasót - amelyek között már a hatszoros sebesség a divatos -, DVD-dekódoló kártyákból és -szoftverekből is bőséges kínálat áll már a felhasználók rendelkezésére. Amit még itt érdemes kiemelni, az az új Macintosh gép, az Apple IMac. A sikeres amerikai start, a nagymértékű eladások a CeBIT-en egyértelműen érzékeltették hatásukat: minden magára valamit is adó cég fejlesztett IMac-hez perifériákat, természetesen USB-s kivitelben és neonszínekben. A bevezető elején azt írtam, hogy igazán nagy újításokat nem lehetett látni a CeBIT-en, ennek ellenére nagyon érdekes volt a kiállítás, mert számos olyan technikát és terméket meg lehetett nézni és ki lehetett próbálni élőben, amelyekről rengeteget olvastunk korábban. Itt az ideje, hogy megkezdjük virtuális CeBIT-körsétánkat!

Processzorok, alaplapok

A CeBIT a processzorok és alaplapok szempontjából kicsit korán került megrendezésre, mert az igazi újdonságok hivatalos bemutatására és piacra dobására még egy keveset várnunk kell. Minden komolyabb alaplapgyártó arra számított, hogy a CeBIT-en bemutathatja az Intel új Whitney (810) chipsetjére épülő újdonságait, azonban a chipset debütálását április 22-ére halasztotta az Intel. A chipset érdekessége, hogy a chipset részét képező South Bridge-ben már nincs benne az ISA bridge, így azon alaplapgyártóknak, akik mégis akarnak ISA slotokat az alaplapra, egy különálló ISA bridge-et kell használniuk. A chipsetbe integráltak egy olcsó AGP-s grafikus kontrollert, amely a rendszer memóriából 8 Mbyte-ot képes kezelni. Ennek ellenére néhány alaplapgyártó 4 Mbyte framebuffert is mellékel, amit Display-cache névvel illetnek. A Whitney chipset fontos jellemzője, hogy nem lehet mellé plusz AGP slotot rakni. Az Intel 810 változat 66/100 MHz-en működik, de várhatóan lesz belőle 133 MHz-es verzió is 810 E néven. A várólistán van emellett az Intel Camino chipsetje (820) is, amely augusztus körül várható, és már támogatja a 133 MHz-es buszórajelet, az AGP 4X üzemmódot és a vadonatúj RDRAM-okat.

A kiállításon a legtöbb alaplapgyártó az eddig elmondottak miatt viszonylagos újdonságként csak Socket 370-es alaplapokat tudott bemutatni. A Socket 370-et az Intel arra fejlesztette ki, hogy az AMD igen sikeres K6-2 sorozatával szemben versenybe tudjon küldeni egy olcsóbb Celeron-sorozatot, amelyhez nem kell drága tokozás. Az eredeti Intel-koncepció szerint a Celeronok csak 66 MHz-en fognak kijönni, de ezek a processzorok eléggé elhíresültek tuningolhatóságukról, és ennek megfelelően a legtöbb alaplapgyártó lehetővé teszi alaplapjain a 100, sőt, néha még a 133 MHz-es órajelet is! Ide tartozó téma, hogy az Intel a kiállítással egy időben dobta piacra a 433 MHz-es Celeronokat. Az alaplapgyártók azonban igyekeznek a Slot-1 és a Socket 370 közötti ingadozást másképpen felszámolni. Az Elitegroup P6BXT-A+ alaplapja mind Slot-1, mind Socket 370 foglalatot tartalmaz, így mindkét típusú processzor fogadására alkalmas. A BX chipsetnek hála 100 MHz-es órajelre képes, és egy integrált PCI-os hangchip is helyet kapott rajta. Más gyártók (többek között az Abit) az adapterkártyás megoldást részesítik előnyben: a SlotKET névre hallgató adaptert normál Slot-1 foglalatba lehet berakni és egy Socket 370-es processzor fogadására alkalmas. Mindezen univerzalitás ára összesen húsz márka... Az Asus alaplap-újdonsága a kiállításon a szerverekbe szánt XG-DLS volt, amely az Intel GX chipsetre épít és két Pentium III processzor fogadására képes. További érdekességei: 2 GByte memóriát képes lekezelni, 5 masterelhető PCI slot kapott helyet rajta, és az alaplapra van integrálva az Adaptec Dual-Ultra2-SCSI kontroller mellett egy Intel chipsetes, 100 Mbit/sec sebességű LAN-kontroller is. A Gigabyte egy érdekes marketing-fogással kísérletezett DUAL-BIOS néven. Az új alaplapjai, amelyek közül az első a BX2000, már két BIOS-t tartalmaznak, és egy áramkör gondoskodik arról, hogy az első BIOS kiesése esetén bekapcsoljon helyette a tartalék. Ezt arra az esetekre szánják, ha nem sikerült a BIOS-upgrade vagy vírusfertőzés miatt megsemmisült az első tartalma. Természetesen a legtöbb gyártó a Slot-1 és Socket 370 alaplapok mellett széles választékban kínált Super-7-es alaplapokat is. A VIA az RDRAM meghonosodása előtti átmeneti időszakra a PC133 nevet kapta 133 MHz-es SDRAM szabvánnyal, amelyet a legnagyobb RAM-gyártók el is fogadtak. A





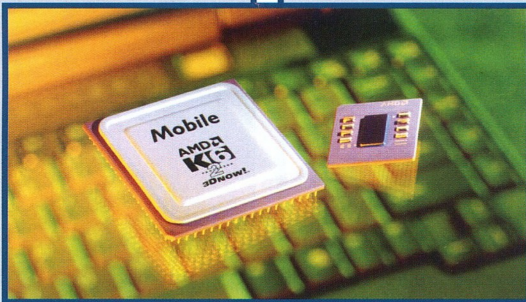
szabvány előnye, hogy visszafelé kompatíbilis az eddig is használatos PC100 RAM-okkal, így nem kell hozzá speciális alaplapot építeni. Az új memória-modulokat kezelő VIA ApolloPro133 chipset már elkészült, az erre épülő alaplapok a nyáron várhatók.

A processzorok terén is az átmeneti időszak hatásait lehetett érzékelni. A CeBIT előtt nem sokkal dobta piacra az Intel a Pentium III-at, az AMD pedig a K6-3-at. A két processzor körüli rivalizálás

egyértelműen érezhető volt. A legtöbb teszt az AMD K6-3-at jobbnak hozta ki tisztán üzleti és irodai alkalmazásokban, míg a Pentium III jobb koprocesszora a játékoknál dominált. Miután mindkét processzor multimédiás, 3D gyorsítást támogató utasításkészletet tartalmaz (SIMD és 3DNow!) innentől kezdve a processzor „nyers" teljesítménye mellett egyre nagyobb szerepet kap, hogy a kiegészítőket mennyire optimalizálják az adott utasításkészletre. Sokat nyom a latban a grafikus kártya drivere, valamint az is, hogyan írják meg az adott alkalmazást/játékot. A kiállításon nyilvánvaló volt, hogy a Pentium III-ra optimalizált szoftverek még nem készültek el, kb. őszre várhatók nagyobb számban. Az AMD a K6-3-sorozat mellett zárt ajtók mögött bemutatta a K7 processzort is, elmondásuk szerint 600 MHz-es sebességen. A technikai jellemzők ismertetése mellett szintetikus sebességmérő tesztet (Winbench) futtattak le a gépen, ami fergeteges tempóval pörgött, de más gép teljesítményével való összehasonlításra nem volt lehetőség. Emellett a Viper Racinget futtatták a gépen, amiről anynyit lehetett látni, hogy remegésmentesen futott 800x600 felbontásban is. Az Intel újdonsága a CeBIT-en a Pentium III Xeon volt, amely 512 KB és 2 MB közötti L2 cache-sel készül, és azt teljes processzor-órajellel hajtja meg. A Pentium III Xeonokat az Intel szerverekbe szánja, ennek megfelelően 2, 4, vagy akár 8 processzor is képes együttműködni. Természetesen a két nagy processzorgyártó mellett a kisebb cégek is képviseltették magukat a CeBIT-en. Az IDT továbbra is a Socket 7-re alapoz – a Winchip sorozatát ezen platformra fejleszti. A WinChip 2 gyártásával akadtak problémák, de az A sorozat 200, illetve 233 MHz-es órajelen a CeBIT után már kapható. A CeBIT-en a PR300 (2,5x100MHz) változatot mutatták be, amelyet a WinChip 3 követ júniusban, 128 KByte beépített L1 cache-sel az IBM gyártásában. A Winchip 4-ben teljesen új rendszert ígérnek; 400, illetve 500 MHz közötti tempóval hajtva akarják piacra dobni az év végén. A Cyrix úgy tűnik, elfordul a Socket 7-től és áttér a Socket 370 processzorok gyártására. A korábban Chayenne kódnév alatt futó projektet átkeresztelték Gobira, és jelentősen feljavított koprocesszort ígérnek harmadik negyedévi starttal. Az eddig Jalapeno néven ismert projektet is átnevezték egy másik sivatagra – Mohave –, de erre a 800 MHz-es processzorra még legalább egy évet kell várnunk. A Cyrix gyártóüzeme elég korszerűnek mondható, hiszen 0.18 és 0.13 mikronos technológiával állítják elő processzoraikat. Az újdonsült versenyző Rise az amerikai pavilonban aránylag kis helyen mutatta be mP6 nevet viselő processzorát. A chip fontos jellemzője, hogy beleintegrálták az L2 cache-t is, és a cég állítása szerint már megindult a sorozatgyártása. Jelenleg a 200 MHz-es változat készült el, amelynek teljesítménye egy 266 MHz-es Pentium MMX-ének felel meg. A 266, illetve 300 MHz-es verziók a kis méret és a BGA tokozás miatt várhatóan számos olcsóbb notebookban fel fognak tűnni.

K6-3 Trilevel Cache

A processzorok órajelének ugrásszerű növekedésével a RAM teljesítménye és elérésének órajele egy idő után már nem tudott lépést tartani, így szükségszerű volt egy köztes lépés beiktatása, a gyorsítótáré, azaz cache memóriáé. A processzor belső (L1) cache memóriája az utasítások és az azok végrehajtásához szükséges értékek köztes eltárolására szolgál. Emellett jelenik meg hamarosan az L2 cache, amely a normál memóriánál jóval gyorsabb modulokat használt, így a sok apró memória olvasási/írási műveletet gyorsabban tudta végrehajtani. Az L2 cache helye számos alkalommal változott: eredetileg az alaplapon kapott helyet, aztán a Pentium Próban a processzor belsejébe került, végül a gyártási problémák kiküszöbölésére jött a Slot-1 megoldás. A processzor a Pentium II-ben egy kis kártyán foglal helyet, és mellette az áramköri lapkára van integrálva az L2 cache normál esetben a processzor órajelének felével hajtva, míg a Xeon változatban teljes processzor-órajellel hajtva. Az AMD most ezen is tovább akar haladni egy lépéssel – három szintű cache-rendszert használ a K6-3-ban. Az L1 cache mérete a K6-3-ban 64 KByte, ami duplája a Pentium III-ban levőnek. Ezt egészíti ki a 256 Kbyte (szintén belső) L2 cache, amelyet a K6-3 teljes órajelével hajtanak. A kétféle cache optimális kihasználása érdekében egyidejűleg lehet 64 bites író/olvasó műveleteket végezni mindkét cache-ben. Az L1 és L2 cahe mellé azonban belép még az AMD által – logikusan – L3 cache-nek elnevezett memória, amely 512 KB és 2 MByte közötti méretű lehet és a 100 MHz-es FSB buszórajellel éri el a processzor.



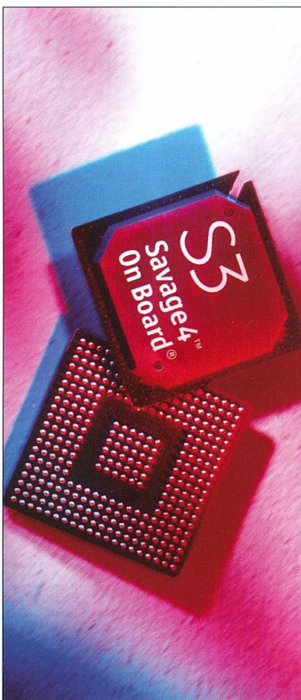
K7 technikai érdekességek

A K7 körül igen nagy felhajtást csapott az AMD, szinte a projekt indulása óta. Az augusztusra ígért processzor legfontosabb újítása a Digitaltól megszerzett EV6 buszrendszer. Ez a buszrendszer 200 MHz-en működik, amit azért érdemes kissé pontosítani: a 200 MHz-es sebesség a processzor és a chipset közötti kommunikációra jellemző, a memóriát nem ilyen órajellel éri el a processzor. A memória-elérés sebessége még jelenleg eldöntendő kérdés az AMD-nél, várhatóan több változatot fognak kihozni: az olcsóbb verzió sima PC100-as RAM-ot használ, míg várhatóan készül RDRAM-ra és DDR-SDRAM-ra építő változat is. A K7 közel 22 millió tranzisztort tartalmaz, és induláskor 0.25 mikronos technológiával gyártják. Később az új drezdai üzem, a Fab 30 elkészülte után már 0.18-as technikát használnak. A K7 processzorok a tervek szerint 600 Mhz és afölötti tempóban kerülnek piacra. A K7 128 KByte L1 cache-t tartalmaz, és akár 8 Mbyte SRAM-ot is képes backside L2 cache-ként kezelni. Mint köztudott, a K7 a Slot-A foglalatot használja, ami méreteiben megegyezik a Slot-1-gyel, de technikájában teljesen eltér attól. A processzor egy kis kártyán kap helyet, és a backside L2 cache is erre kerül. Fontos újítás, hogy a K6-sorozat koprocesszorát teljesen újratervezték, és ezt tartalmazza a K7 is. Az AMD távolabbi tervei között szerepel a rézalapú processzorok gyártása, de erre már csak a következő évezredben kerül sor, az 1 GHz sebesség elérésével egyetemben.

Grafikus kártyák

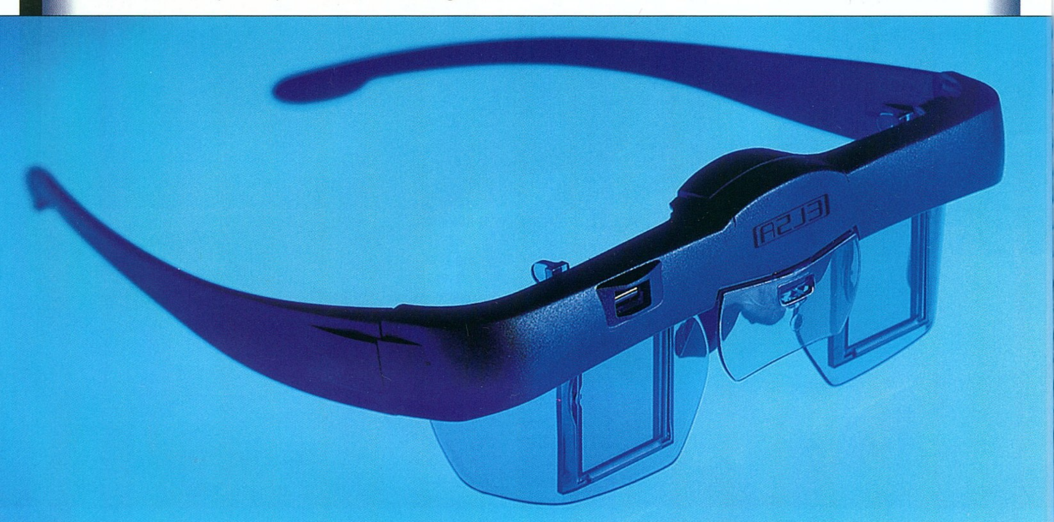
A grafikus kártyák piacát jelenleg leginkább a 3Dfx és az STB egyesülése befolyásolta, és ez érzékelhető volt a CeBIT-en is. Az egyesüléssel a 3Dfx grafikus chipset-gyártóból grafikus chipset- és kártyagyártóvá lépett elő, aki az eddigi legfontosabb partnereivel konkurál, és az OEM piacot is célba vette. A 3Dfx ezentúl csak saját gyártmányú grafikus kártyákat ad ki, illetve alaplapgyártókat szeretne meggyőzni arról, hogy a Voodoo3 chipsetet termékeikre integrálják. A kiállításon a Voodoo3 két változatban működött, a 2000-es és 3000-es sorozatot mutatták be. A 2000-es 143 MHz-es órajellel megy, AGP és PCI változat egyaránt kapható belőle, 16 MByte SGRAM és 300 MHZ-es RAMDAC került rá, és 6 millió poligon/sec, illetve 286 Megatexel/sec teljesítmény mellett maximum 2048x1536 képpontos felbontást tud felmutatni. A 3000-es sorozat 166 MHz-en dolgozik, így már 7 millió poligon/sec, illetve 333 Megatexel/sec teljesítmény elérésére képes. A RAMDAC 350 MHZ-es, 16 MByte SDRAM kapott helyet rajta és egy TV/SVHS kimenet is került a kártyára. A kártya mellé három teljes játékból álló ajándékcsomag is kerül. A kiállításon nem mutatták be a Voodoo3 3500-at, amely 183 MHz-en ketyeg, így 366 megatexel/sec teljesítmény elérésére képes, és emellett egy digitális LCD-kijelzőnek megfelelő kimenet (LCDfx) is rákerült. A Voodoo3 kártyák a megnövelt teljesítmény mellett néhány újítást is tartalmaznak, amelyek közül talán a legfontosabb a hardveresen támogatott DVD-lejátszás. A 3Dfx-től korábban kiszivárgott hírek alapján készül a V3 4000-es is, amely a spekulációk szerint mindenképpen az AGP 4X üzemmódot fogja támogatni. Szintén nemrégen röppent fel a hír, hogy készül a 3Dfx-nél egy új, direkt Quake3 Arenára optimalizált kártya (!), amelynek már tudnia kellene a true color renderelést. Egyesek szerint könnyen lehet, hogy ez a kártya és a V3 4000 egy és ugyanaz a projekt. Összességében a 3Dfx kicsit most visszafogott korábbi tempójából, hiszen új chipsetje még csak 16 MByte RAM-ot kezel, nem támogatja az AGP 4X és AGP texturing módokat és nem támogatja a true color renderelést. A Voodoo 3 3000-es kártyák texel fill rate-je nagyjából megegyezik egy Voodoo 2 SLI-ével, amiben többet tud annál, az a maximális felbontás (1920x1440), valamint a poligonszámítási sebesség (7 millió/sec – a V2 SLI 3 milliót tudott), így 1280x1024 felbontásban is képes 60 fps elérésére 16 bites színmélység mellett.



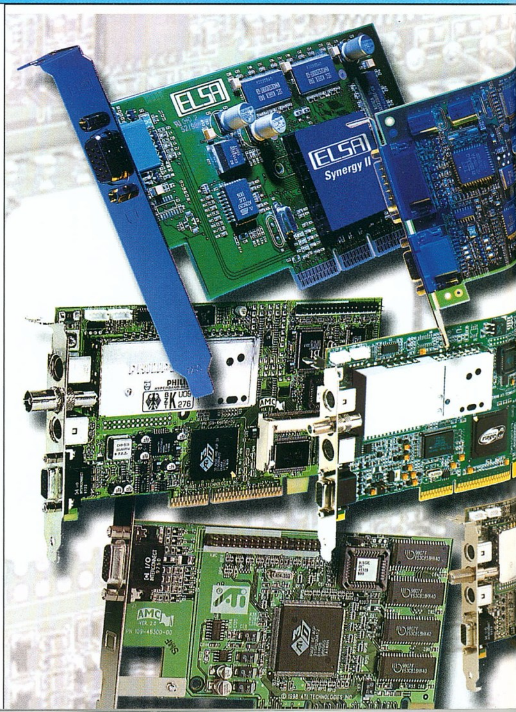


A 3Dfx-STB egyesülés és a Voodoo3 debütálása mellett a CeBIT nagy újdonságának számított az nVidia TNT2 chipset bemutatása. A 3Dfx lépésével az nVidia és az S3 a grafikus kártya-gyártók első számú partnerévé lépett elő, és ezt az alkalmat ki is használta mindkét cég. A TNT2 és a Savage 4 chipsetek sikeresen mutatkoztak be. A Diamond, az ELSA, a Hercules, a Creative Labs, a Guillemot és az Asus is hoztak ki rájuk épülő kártyákat. A TNT2 a TNT chipset nagytestvérének tekinthető: míg a TNT-t még 0.35 mikronos technológiával gyártották, addig a TNT 2 már 0.25-össel megy, így az eredeti 90 MHz-es órajelet majdnem a duplájára tudták emelni. A 3D pipeline-t is átdolgozták, ami azon érzékelhető, hogy a TNT2 kb. 15%-al gyorsabb elődjénél azonos órajel mellett, és ki kell emelni, hogy 7 millió poligon/sec teljesítménnyel számolja a poligonokat.

A TNT2-ből több változatot hoztak ki, amelyek órajelben térnek el egymástól. Fontos megemlíteni, hogy a TNT2 esetében a chipset és a grafikus memória elérésének órajele különböző lehet. A legkonzervatívabb változatot 125 MHz-en hajtják, az átlagos verzió 150/183 MHz értékekkel bír, míg az Ultra néven futó verzió 175 MHz-en ketyeg és a RAM-ot 200 MHz-en hajtja. A TNT2 támogatja a Camino chipset megjelenésétől fontossá váló AGP 4X üzemmódot, és a chipset beépítetten tartalmazza a digitális LCD panel támogatást is. A RAMDAC 300 MHz-es rajta, így akár 2048x1536 felbontást is meg tud jeleníteni 60 Hz-en, illetve 1920x1200 felbontást, 32 bites üzemmódban 85 Hz-en ad ki magából. Az imént szinte átsiklottunk az egyik legfontosabb jellemző felett: a TNT2 támogatja a 32 bites renderelést! Ez a TNT-ben debütált funkció korábban inkább csak érdekes színfoltnak számított, mert mintegy 40% teljesítmény-visszaesést okozott a 16-ról 32 bites színmélységre való átváltás. A TNT2-nél ezt el lehet felejteni: bármely felbontást nézzük is, a visszaesés 15 százalék alatt marad, és pl. a Quake II 800x600 felbontásban 32 bites üzemmódban is 60 fps felett megy a TNT2-n. Az egyes cégek különböző extrákkal vértezték fel TNT2-lapú kártyáikat: Az ELSA és az Asus „csak" 150/183 MHz-en hajtja kártyáját, viszont mindkét cég 3D sztereo szemüveget kínál a kártyához opcionálisan. Mindkét szemüveget volt szerencsénk kipróbálni: a képminőségük egészen jó és a 3D-effekt is érzékelhető, az ELSA Revelatornál szoftveresen lehetett szabályozni az effekt mélységét is. Az Asus ezen felül is kínál extrát: az Asus V3800-hoz adott speciális szoftverrel a kártya MJPEG formátumban, televízió-felbontásban tud 30 fps képismétléssel videót digitalizálni (természetesen egy gyors gép azért nem árt alá)... A Diamond az extra funkciók helyett a kártya teljesítményét próbálta maximalizálni és kezelhetőségét a lehető legkönnyebbé tenni. A Viper V770-en egy TNT2 Ultra dolgozik, azaz 175 MHz-es órajellel megy és az 5ns sebességű RAM-ot 200 MHz-en éri el! Emellett a szokásosan kifinomult drivert tuningolták fel még inkább: a kártya optimális beállítására (tweak) számos kapcsoló áll rendelkezésünkre, és az eddigiekhez képest újdonságot jelent, hogy rövid megjegyzésekkel segíti a driver, hogy az adott kapcsoló mit csinál, illetve kis animációk jelzik előre a módosítás hatását. Természetesen a kísérletezés biztonsága érdekében nem hagyták el a default gombot sem...

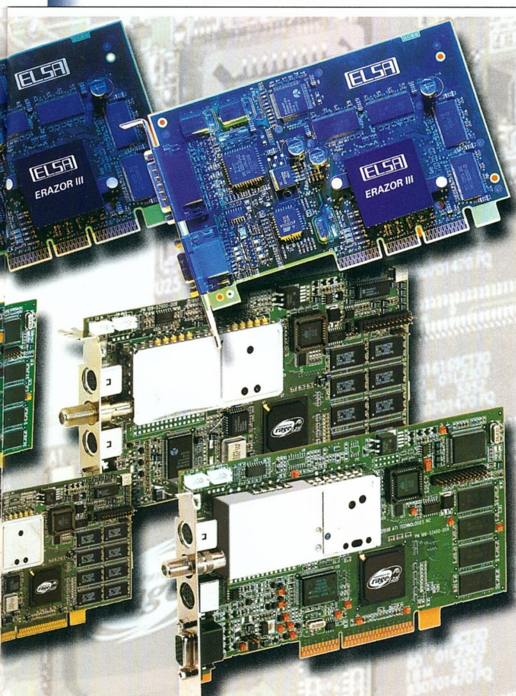


A tavaly ősszel bemutatott S3 Savage 3D a TNT-hez hasonlóan utódot kapott, amely kiküszöböli elődjének hibáit, és egy kicsit továbbmegy a megkezdett fejlesztési irányba az S3TC nevet viselő textúra-tömörítési technológiát zászlajára tűzve. A Savage 4 a korábbi 8 helyett már maximum 32 MByte memóriát képes kezelni, ami az 1:6 arányú tömörítés mellett fantasztikus részletességű textúrák használatát teszi lehetővé. Ezt szemléltették is a kiállításon, ahol az Unreal Tournamentnek az S3TC-t



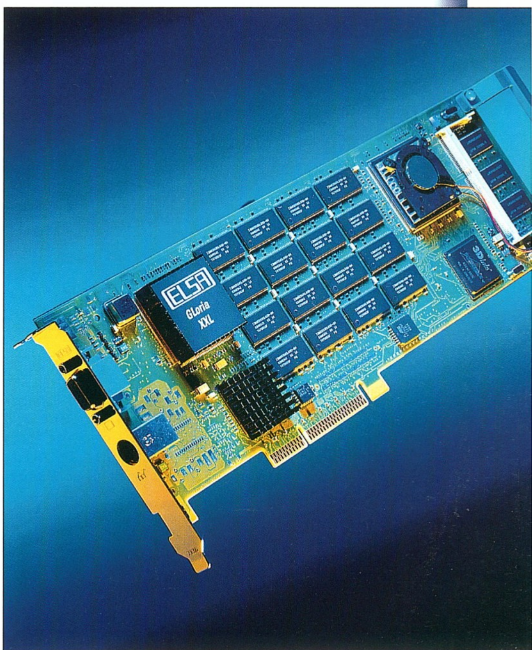
támogató speciális változatát mutogatták. A pályánkénti 400 MByte textúra (az eddigi 256x256 pixeles textúrák helyett akár 2048x2048-asakat is lehet használni!) fantasztikus eredményt produkált a képernyőn, a falakhoz közel menve sincsenek pixelek, teljesen részletes marad a kép. A TNT2-höz hasonlóan a Savage 4 is különböző órajelen képes futni és a RAM-ot hajtani, és többféle órajel-változatban dobják piacra egyidejűleg: a legkisebb a családban a Savage 4LT, amely 110/110 MHz-en ketyeg, maximum 8 Mbyte-ot képes kezelni és a Diamond Stealth III 520 kártyán használják fel. A Savage 4G és 4M 125/125 MHz-es változatok és többek között alaplapokra integrálva találkozhatunk majd velük. A Savage 4Pro zárja a sort: 125 MHz-es, míg a RAM-ot 143 MHz-en képes elérni, és az S3 még nagyobb órajelű változatot is tervez belőle. A Savage 4 természetesen a kor elvárásainak megfelelően hardverből támogatja a motion compensation eljárást, hogy speciális kártya nélkül is folyamatos legyen a DVD-lejátszás.

Az ATI standjára ellátogatva mindenütt az új Rage 128 chipre épülő kártyákat láthatott az érdeklődő tömeg, többek között a 32 Mbyte-os Magnumot, így nem meglepő, hogy Magnum fagylalttal fogadtak minket. A kártya egyes technológiai elemeit külön gépeken mutatták be a stand körül. Ezek közül fontos kiemelni a 32 bites renderelést és a hardveresen gyorsított DVD-lejátszást Az ATI All-in-wonder multimédiás kártya-sorozata mindig is kiemelkedett a hasonló kártyák közül. Legfrissebb szerzeményük az All-in-wonder Pro a Rage 128-ra épül, tartalmaz TV-tunert és videokimenetet, de ezeken túl egy megfelelő teljesítményű gépen képkihagyás nélkül képes televízió minőségben videót felvenni MPEG-2 formátumban. A film utólag nem szerkeszthető, de minősége kiváló, úgyhogy már csak egy megfelelő méretű háttértár szükséges a digitális videorekorder létrehozásához. A kártyáról érdemes elmondani, hogy a monitor és a videokimenet teljesen független egymástól, az ezeken kimenő jel frekvenciája eltérhet egymástól, így TV-nézés közben is megtarthatjuk a megszokott ergonómikus képfrissítést monitorunkon.



A Matrox standján a különféle G200-alapú kártyák domináltak, de egy gépen már bemutatták a G400-at is. A chip az év közepén jön ki szériában, és legfontosabb újítása a hardverből támogatott bump mapping, amely az eddigi fényekkel operáló, néhol elég gyengécske imitációt váltja fel, és a DirectX 6.0-ban debütált Environment Mapped Bump Mapping technikát használja. A G200 rendering engine-jét jelentősen átdolgozták, ami abból is látható, hogy a kártya most már egy ciklus alatt képes multitexturinget végezni. A G400 teljesítménye várhatóan az elődjének háromszorosa lesz, ami a 32 bites renderelés támogatásával és a kiváló képminőséggel kombinálva egy igen versenyképes terméket ígér. Emellett érdekes plusz funkció, hogy két monitort lehet egyidejűleg használni egy kártyáról, és a driver képes lesz akár az egyik oldalon látható kép egy részletének nagyított megjelenítésére a másik oldalon.

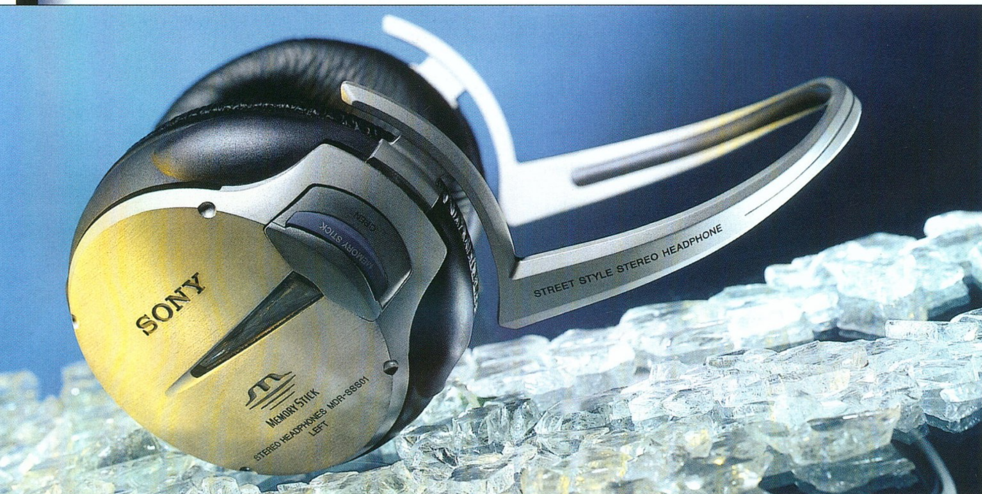
A sort a Videologic újdonságaival zárjuk. A Dreamcast piacra dobása miatt kissé megkésve, de végre elkészült a Power VRSG PC-s változata is, amely elsőként a Neon 250 nevű kártyán ke-



rül boltokba. A standon a chipset mindhárom változata (Dreamcast, coin-up gép és PC) jelen volt. Egy kis szobában mutatták be a szakmai érdeklődőknek a Videologic új grafikus kártyáit, hangkártyáit és hangfalait. A tesztgép egy PIII-500 volt 128 Mbyte RAM-mal, és ezen a Neon 250 egészen kiváló értékeket mutatott: a Quake II demo1-ben 800x600 felbontásban, 16 biten 80 fps-t nyújtott, míg a crusher demo 1024x768 felbontásban, 16 biten 48 fps-sel ment, ami egészen megközelíti a TNT 2 által tartott csúcsot. A chipset egyébként 125 MHz-en működik, támogatja az AGP 2X és 4X, valamint AGP texturing módokat és a 32 bites renderelést is. Maximálisan 32 Mbyte memóriát képes kezelni – a Neon 250-re még csak 16 megát tettek, ami azonban jóval többnek számít, mint más kártyákon, hiszen a Power VRSG architektúra egy egyedi megoldás révén nem igényel Z-buffert.

Hangtechnika

Idén a hangtechnika terén elég nagy előrelépések történtek, korábban extrának számító technikák szivárogtak át észrevétlenül a mindennapokban használt termékekbe. A 3D hangtechnika előretöréséről már sokszor és bő terjedelemben cikkeztünk, így ez nem lehet meglepő senki számára. Az összes hangkártyagyártó kihozott olyan kártyát, amely valamelyik 3D szabványt



támogatja. Az Aureal standjára ellátogatva a PR vezetők elmondták, hogy néhány héten belül kijön az új A3D driver, ami már támogatja az EAX 1.0-t, és természetesen amint kijönnek az újabb EAX változatok, azokat is megfelelő A3D driver revízió követi majd. A kiállításon az Aureal Vortex 2 chipsetre épülő kártyák domináltak: a Diamond mellett a Terratec XLRatePro, míg a Videologic Sonoc Vortex 2 néven kínált ilyet. Mindkét kártya újdonságának számított, hogy rajta volt a digitális SPDIF kimenet is. A Diamond ezt bővítőkártyán adja az alap-kártyához, amelyet most már belátható időn belül ígérnek. Természetesen az SPDIF kimenet miatt a két új kártya ára jóval magasabb lett, mint a MonsterSound MX300...



A Terratec másik újdonsága a DMX Sound Sytem volt. Ez a hangkártya az ESS vadonatúj Canyon 3D névre keresztelt chipsetjére épül. Érdekessége, hogy a DirectSound 3D mellett az A3D 1.0, EAX és Sensaura szabványokat is támogatja. A kártya igen jó hangminőséget produkál, többek között a 97 dB jel/zaj viszony miatt is. Fontos, hogy a DMX Sound Sytemen COAX és optikai digitális ki/bemenetek egyaránt helyet kaptak, ráadásul 32, 44.1 és 48 KHz-en egyaránt tud adatokat kezelni.

A kiállításon kikristályosodó másik trend a lassan mindenki számára elérhető árú, „félprofi" multitrack harddisc-rekorderek megjelenése volt. A Terratec EWS 88MT-t néhány héttel a CeBIT előtt az amerikai zenei kiállításon, a NAMM-on mutatták be először. Ez egy PCI-kártyából és egy 5.25 inch-es modulból álló egység. A modulon 8-8 analóg be-, illetve kimenet van, valamint rárakták még emellé egy MIDI be/kimenetet és egy digitális SPDIF ki/bemenetet. A rendszer 24 biten, 96 KHz-en dolgozik, ami professzionális végeredményt ígér, természetesen megfelelő gép is kell alá gyors processzorral, sok RAM-mal és ultra gyors winchesterekkel. Az EWS88 MT-vel egyidejűleg lehet minden egyes csatornán felvenni vagy lejátszani, a drivere mindezt lekezeli, és kompatíbilis az összes fontosabb szabvánnyal, többek között a DirectSound és az



ASIO rendszerekkel is. Ha valakinek ennyi csatorna nem lenne elég és még van szabad PCI slotja, az akár négy darab EWS88 MT-t is berakhat egy gépbe (ára 1000 márka/darab...). A Guillemot egy hasonló rendszert mutatott be a CeBIT-en Maxi Studio ISIS néven. Ez egy PCI kártyából és egy külső rackből áll. A kártya egy 3D hanggyorsítást is támogató szintetizátor-kártyaként funkcionál: 64 hangú szintetizátor van rajta alapban 4 MByte (36 Mbyte-ig bővíthető) memóriával, egy DSP felel az effektekért, és két pár hangfal köthető rá. A rack kommunikál a külvilággal: benne van az AD/DA átalakító, MIDI és SPDIF csatolók, valamint nyolc analóg bement és négy analóg kimenet. Az ISIS drivere lehetővé teszi minden egyes csatorna egyidejű használatát és támogatja a DirectSound 3D és A3D 1.0 szabványokat, így akár játékra is használható a rendszer a zenélés mellett. Még mindig a zenélésnél maradva kell megemlíteni a Terratec új bundle-jét: az EWS 64XXL rendszer egy EWS64 L kártyából és egy professzionális Microwave szintivel ellátott rack-modulból (Microwave PC) áll. A Yamaha standján az XG-sorozat régi és új darabjaival találkozhattunk. A Waveforce 192 továbbfejlesztett változata pedig az a WF192D, amelynek újdonságai az SPDIF kimenet és a javított (90 dB feletti jel/zaj viszonyú) AD/DA átalakító. A kártya érdekessége, hogy hardverből támogatja a DirectSound 3D mellett a Sensaura szabványt és szoftveres úton az A3D 2.0-t. A profi szintre törekvő otthoni zenészeknek szánja a Yamaha az SW1000XG kártyát, amihez egy DSP Factory nevű bővítőmodul is csatolható. A Yamaha egyik legújabb „szinti-agyát" kapta az SW1000XG, így a legjobb hangzást és számos effektet képes produkálni, amivel magasan kiemelkedik a jelenleg kapható PC-s hangkártyák közül – bár azt ki kell emelni, hogy ez egy szintetizátorkártya sampling nélkül, beépített hangkészlettel. A DSP Factory nevéhez híven egy 24 csatornás keverőpultot kínál egy kártyán. Az igen erős DSP révén képes több csatorna kombinálására és effektezésére a CPU leterhelése nélkül. A Creative Labs hatalmas standján igazi újdonságot nem találtunk. Megnézhettük és kipróbálhattuk a SoundBlaster Live!-ra építő, egy I/O-rackkel kiegészített hangrendszerüket, ami az ISIS-hez hasonlít. A kártyák mellett érdemes néhány szót szólni a Steinbergről is. A kiállításon bemutatták vadonatúj Clean nevű szoftverüket, amelynek segítségével rossz minőségű felvételekről lehet eltávolítani a zajt és a kattogást. A program tulajdonképpen a Wavelabhez kapható azonos célú plugin kissé leegyszerűsített, önálló programmá alakított változata. A könnyed kezelés révén pillanatok alatt egészen komoly eredményeket lehet elérni vele, és mindössze 200 márkába kerül a hasonló tudású rendszerek nagyságrendekkel nagyobb ára helyett. A Steinberg emellett bemutatta Sound & Cycles névre hallgató sample CD-sorozatát, ami nagyon ígéretesnek tűnik: stílusonként 3 CD-nyi kiváló hangmintát kínálnak a zenészeknek. A kiállításon rengeteg standon volt látható a Videologic Scirocco hangrendszer, amelyet a belső bemutatón sikerült kicsit közelebbről is megismernünk. A Videologic egy neves gyártó, az Audax hangszóróit építette be fadobozokba, hogy minél kisebb hangtorzítás lépjen fel. A Scirocco háromutas rendszer 100 Watt valódi teljesítmény-leadással. A kezelőmodulon egy érdekes megoldást alkalmaztak, ugyanis a basszus és a magas erősségét nem külön kell szabályozni, hanem egy kombinált filter segítségével egy potenciométer tekerésével lehet a hangszínt szabályozni – ezt ők Attitude-nak nevezték el. A Sirocco mellett újdonság még a Sirocco Crossfire, amely egy 4.1-es hangfalrendszer surround alkalmazásokhoz, azaz négy darab magassugárzót és egy mélynyomót tartalmaz. A Sirocco hangja nagyon tiszta és a basszusok kiemelkedően dinamikusan hangzanak. A Sennheiser standjára ellátogatva egy elég érdekes „fülhallgatót" volt szerencsénk kipróbálni, amelyet Surroundernek neveztek. A speciális, igen könnyű műanyagból álló egységet a vállakra kell fektetni, és már körül is veszi az embert a 3D hangzás. A fülhallgató testében elöl két hangszóró kapott helyet (ezek az elülső hangforrások hangját adják), hátul pedig szintén két fülhallgató dolgozik, amelyek a hátsó két hangcsatorna hangjait, illetve a mélyebb frekvenciájú hangokat adják együttesen vissza.









MP3 technika

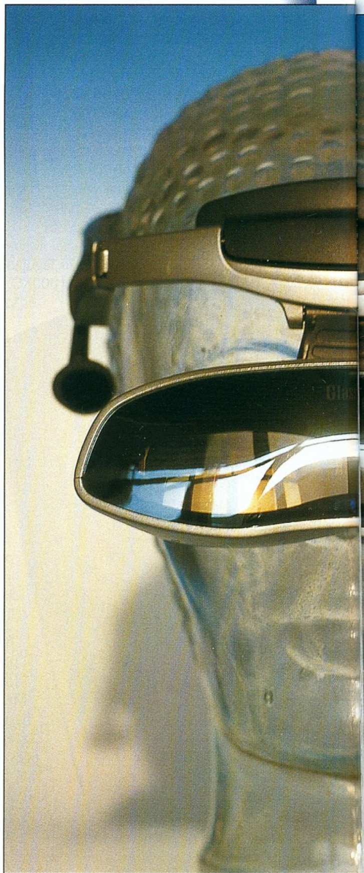
A CeBIT multimédia pavilonja tele volt MP3-lejátszókkal. A Diamond a Rióhoz kínált különféle kiegészítőket: az R300-as fülhallgató a walkman-fülhallgatókhoz hasonlóan távirányítót tartalmaz, a C300-as bőrtok a Rio mellett helyet biztosít flash memória-bővítőknek és elemeknek, és természetesen flash-memória bővítéseket is lehet kapni a Rióhoz. A Diamond mellett a Samsung



Yepp, a Creative Labs és a Hexaglot lejátszói is láthatóak, kipróbálhatóak voltak. Amit mindenképpen ki kell emelni, az a Saehan cég kínálata. Ők voltak az elsők, akik már a tavalyi CeBIT-en bemutatták az MPMan nevű lejátszó prototípusát. Idén már teljes termékpalettával jöttek: a legkisebb modelljük az MP-F20 32 Mbyte-os flash memóriakártyán tárolja a zenét, de opcionálisan SmartMedia kártyákat is képes kezelni. Az MP-F30 alapban 32 Mbyte-os memóriakártyát tartalmaz, ami 64 Mbyte-ig bővíthető. Ez a lejátszó már képes kiírni a számok címeit és az ID3 tag információkat bármilyen nyelven. Emellett beépítettek egy felvevőt is, így akár négy órányi hangfelvétel rögzíthető a beépített mikrofon használatával, ami párhuzamos porton áttölthető a PC-re. Az MP-CL10 lash RAM helyett az igen kisméretű Iomega Clic! Drive-ot és cserélhető lemezeket használ – egy Clic! lemezen 40 MByte adat fér el. Az MP-CL10 LCD kijelzője 128x21 képpont felbontású és képes kiírni a számok címeit, illetve az ID3 tag információkat. A sort az MP-H10 zárja, amely winchestert is tartalmaz. A parallel porthoz csatlakoztatva a rendszer külső winchesterként felismeri, és 700 KByte/sec sebességgel képes adatokat továbbítani felé, így nemcsak MP3, hanem bármely PC-s file hordozására alkalmas. Az MP3 file-ok ID3 tag információját képes megjeleníteni az LCD kijelzőjén, és a kezelőprogram azt is lehetővé teszi, hogy playlisteket szerkesszünk.

Perifériák

A CeBIT-en a perifériák terén nem lehetett kikerülni a force feedback technika áttörését. Rengeteg cég próbált kedvet csinálni különféle termékeihez autóversenyes játékok rendezésével, ahol különféle cégek kormányait használták fel. A legnépszerűbb talán a Logitech kormány volt tervezése és kialakítása miatt. Újdonság volt a Boeder kissé műanyag kinézetű és műanyag vezetési érzést kínáló kormánya és a Saitek R4 Racing Wheel force feedbackes változata. Ez utóbbi eddig magasan a legjobb azon kormányok közül, amit eddig kipróbáltunk! A beépített motor nagyságrendekkel erősebb, mint a konkurencia által használt termékekben levők, így igen élethű erőhatásokat képes kelteni. A pedálok ellenállását egyenként lehet egy-egy csavarral állítani, a kormány fogása nagyon jó, és arról sem szabad megfeledkezni, hogy normál és Forma–1 stílusú sebességváltó is van rajta. A Gravis az idén sem állított ki külön standon, hanem a Kensingtonnál mutatták be az Xterminatort és az új, notebookokhoz szánt gamepadjüket. A Kensington egy Webracer nevű igen komplex egeret állított ki, amelyen egy kisméretű touchpad mellett rengeteg gombnak szorítottak helyet. Ezek programozhatók, így számos rendszeresen használt funkciót állíthatunk be rájuk, amivel igencsak fel lehet gyorsítani a munkát és az internetes böngészést.



A Logitech standján a sok ismert joystick, kormány és egér között szinte eltűnt igazi újdonságuk, a Logitech Wingman Force Feedback Mouse (a nevét a hozzá kapcsolódó kábel hosszához igazították). Az új egérhez az Immersion Feel-It technológiáját licenszelték. A Feel-It technikájú egér nagyon felkapott lett szinte azonnal a piacra dobása után, de az Immersion túl kicsi cég ahhoz, hogy el tudja terjeszteni az új technikát szerte a világon. Most ebben próbál partnere lenni a Logitech. Az egér a Logitech szakembereinek elmondása szerint az összes force feedback effektust támogatja és képes produkálni, ezen felül pedig egyéb effektusokat is ismer, pl. a Windows felületén a könyvtárak mozgatásakor a tartalmuknak megfelelő „súlyúvá" válik az egérkurzor… A Logitech egyébként együtt dolgozik a nagyobb játékfejlesztőkkel, így azok várható-

an direktben is támogatni fogják a force feedbackes egeret. A másik érdekes termék a Sennheiser standján feltűnt Rock'n'Ride szék volt. Ez egy hidraulikával felszerelt mozgó szék, amely a PC-hez van csatlakoztatva és force feedback-effekteket produkál, azaz a játékban történteknek megfelelően mozgatja a széket. Lehet, hogy kicsit túl volt kalibrálva vagy még korai prototípus volt, mindenesetre még nem voltak optimálisak az effektek... A Rouge Squadront lehetett rajta kipróbálni, ami elég nagy hévvel, kicsit irreális mértékben dobálta az embert – hullámvasúton érezhette magát, aki hevesen kormányozott.

A minőségi billentyűzeteiről ismert Keytronic standjára ellátogatva a 21. század fogadott minket. Legújabb billentyűzetük oldalán egy ujjlenyomat-olvasó (!) található. Ennek használatával le lehet védeni a gépet a meg nem engedett felhasználók elől, hiszen csak az ujjlenyomat sikeres beazonosítása után enged be a gép a rendszerbe! Ugyanezt az érzést mélyítették el bennünk az LG standján látottak. Az IRIS Access névre keresztelt rendszer oldalán levő kis scannelő nyílásba nézve képes retina-lenyomatunkat beazonosítani, majd annak egyedi barázdáltsága, színváltozásai alapján később egyértelműen beazonosítani. Lassan eljutunk a Szárnyas Fejvadász jövőképének szintjére... A Wacom standján a rajzolótábláik USB-s változata és az Intuos-sorozatú táblák és tollak mellett ismét feltűnt – már végleges termék formában – az aktív mátrix alapú rajzolótábla. Egy fekvő, színes aktív mátrix képernyőre egy nyomásérzékeny borítást húztak, így áll össze a termék. A végeredmény fantasztikus – az embernek az az érzése, hogy ténylegesen rajzol, csak éppen digitálisan teszi, azaz minden hibát javíthat utólag. A végére egy apróságot hagytam a – szó mindkét értemében. A FreePen egy digitális toll, amellyel az egeret lehet helyettesíteni. Kábel nélkül működik, két és fél méter távolságig működőképes, ezen kívül három programozható gomb található meg az oldalán. Sok hasonló terméket láthattunk már, de eddig ez az első kísérlet, amely ténylegesen könnyen kezelhetőnek tűnt, és száz százalékosan tudja követni a kéz mozgását.

Háttértárak

A háttértárolók terén is érvényesült a sokszor említett „evolúció a revolúció helyett"-elv. A Seagate bemutatta az eddigi legnagyobb kapacitású 3,5 inches winchesterét, a Barracuda 50-et, amelyet Windows NT szerverekbe szánnak. A SCSI drive-ok között a leggyorsabbnak a kiállításon a 10 000 fordulat/percen működő Seagate Cheetah 18 LP és a Fujitsu Allegro 5 LE számítottak. A Cheetah 18 LP a leggyorsabb zónában 27 MByte/sec írási és olvasási sebességet nyújt. A Fujitsu drive valamivel lassabban olvas, viszont jelentősen csöndesebb, mint konkurense. A Western Digital is ígér 10 000 fordulat/perces drive-ot, de még nem készült el vele... Az IDE merevlemezek gyártói a CeBIT-re az Ultra-ATA/66 intreface-es drive-ok megjelenését ígérték, és ezt be is tartották. A Quantum, a WD és a Fujitsu egyes modelljei támogatják az Ultra-DMA Mode 4-et, 66 MByte/sec maximális adatátviteli sebességgel, míg a Maxtor Diamond-MAX Plus 5120 még csak az Ultra-DMA Mode 2-t ismeri (max. 33 Mbyte/sec). Az alaplapgyártók sajnos nem léptek ilyen gyorsan és az Ultra-ATA/66 interface-t még nem integrálták az alaplapra, sőt ilyen PCI-os kontrollereket sem lehet még kapni. A Western Digital az új Expert- és Caviar-sorozatnál együttműködött az IBM-mel, ami meg is látszik a drive-okon. Az Expert-sorozatban jön ki a 7200 ford/min sebességű AC418 000 (18 GByte) és az AC29 100 (9 GByte), míg a Caviar-sorozatban az 5400 ford/min sebességű, 20 Gbyte-os AC420 400 jelenti az újdonságot. A Fujitsu Picobird-13 család 17 Gbyte-os drive-val bővül a CeBIT után. A CeBIT egyik érdekessége volt, hogy végre élőben is lehetett látni az IBM MicroDrive-ot! Ez a 340 Mbyte-os egység 42.8x36.4x5,0 mm méretekkel rendelkezik, emellett kiváló adatátviteli sebességgel bír: 3 MByte/sec tartós adatátvitelre képes! Több digitális kamerát gyártó cég – többek között a Minolta is – tervezi a MicroDrive használatát. A Minolta be is mutatta a Dimage RD-3000 prototípusát, amely Compact Flash kártyát és a MicroDrive-ot egyaránt használja. A Quantum a kiállításon a 10 000 ford/min mechanikájú Atlas drive-ot mutatta be, amely a kiváló sebességen kívül egy újítással is meglepi a felhasználót: ez az első drive, amely a Quantum által fejlesztett rázkódásvédő rendszert (Shock Protection System) tartalmazza. A Quantum mérnökei szerint rázkódáskor abból adódik sérülés,



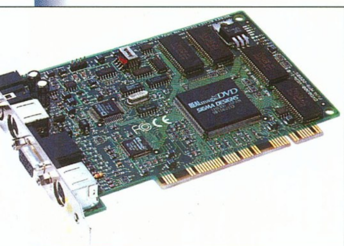




hogy a fej képes elemelkedni egy rövid időre a lemez felületétől, és amikor visszaérkezik, akkor oda visszacsapódva okoz adatvesztést. Ennek megfelelően az SPS technika nem engedi elmozdulni rázkódáskor a fejet, és elvezeti a mechanika más részein keresztül a rezgést.

A winchesterek mellett a cserélhető lemezes háttértárak bemutatása sem maradt el a kiállításon. Az Asus már 50-szeres sebességű CD-ROM olvasót mutatott be, amely két dologban jeleskedett: kiváló remegés (zaj) csökkentő mechanikát kapott, és a gyártó állítása szerint nagyszerűen alkalmas nagy sebességű grabbelésre. A CD-ROM olvasók mellett a kiállításon már egyértelműen a DVD-technika dominált. A legtöbb cég négy- vagy hatszoros sebességű olvasókat kínált a nagyérdeműnek. A DVD-olvasók adattal való ellátása eddig elég szegényes volt Európában, de a nagy hollywoodi stúdiók ígérete szerint ebben az évben mintegy 800 filmet hoznak ki az öreg kontinensen is DVD-n. Hat cég (Hewlett Packard, Sony, Philips, Ricoh, Yamaha és Verbatim) konzorciumot alkottak, és létrehozták az egységes DVD-RAM formátumot DVD+RW néven. Egy ilyen lemez oldalanként 3 GByte tárolására és 1.6 MByte/sec adatátviteli sebesség elérésére képes. A DVD+RW formátumhoz az eddigi DVD-RAM-mal ellentétben nem kell caddy! A technika mellett szól, hogy ugyanazzal az eljárással készülnek a lemezek, mint a CD-RW-hez, így várhatóan jelentősen olcsóbb lesz, mint a DVD-RAM. A Panasonic a tavaly bemutatott DVD-RAM modelljének szériában gyártott változatát hozta el a kiállításra, míg a Hitachi már egy Atapi-vezérlős DVD-RAM drive-ot reklámozott. A Hitachi, a Panasonic és a Toshiba DVD-RAM drive-jai 2,3 Gbyte kapacitásúak, a 4,7 Gbyte-os változat megjelenése még várat magára. A DVD-től a hagyományos CD-hez visszatérve elmondható, hogy a kiállításon a CD-RW drive-ok új generációja már négyszeres sebességgel ír újra, hatszoros sebességgel ír és hússzoros sebességgel olvas (4/6/20). A kis cserélhető lemezes egységek piacán elég nagy tolongás alakult ki: az LS-120 és az Iomega Zip által indított versenybe beszállt a Sony is a 200 Mbyte-os HIFD-vel. Az Iomega továbblépett a Zip terén két irányba is: kihozta a Zip250-et, amely – mint neve is mutatja – 250 Mbyte-ot képes tárolni, kb. kétszer gyorsabb elődjénél és SCSI, valamint parallel portos változat készül belőle. A másik újdonság az USB portra csatlakoztatható Zip drive.







Digitális kamerák, nyomtatók

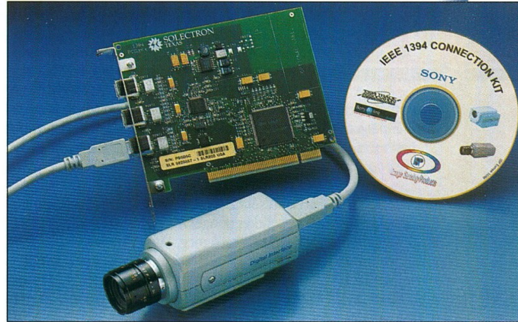
A tavalyi CeBIT még csak a bemutatkozást jelentette az akkoriban gyerekcipőben járó digitális fotózás számára, de az elmúlt egy év alatt sokkal kiforrottabbá vált a digitális fototechnika. Az egy évvel ezelőtt még korszerűnek számító 640x480 felbontású kamerák mára low end termékekké estek vissza... Az idei CeBIT-en a kulcsszó ezen a területen a megapixel-felbontás volt, azaz az



1024x768-as vagy annál nagyobb felbontás(ok) használata. A kamerák nagy többsége az 1024x768 felbontást kínálta, és a plusz funkcióktól függött, hogy mely kategóriába sorolták a terméket. A legtöbb kamerán megtalálható a színes LCD preview ablak, csak a legolcsóbb szériákról hagyták le ezt. Idén a kamerák javuló képminősége mellett fontos kiemelni a sokkal jobb kommunikációs képességet és használhatóságot is. A Kodak DC240-en már USB csatoló van a képáttöltés problémamentes megoldása érdekében, de számos kamerán láthattunk TV-kimenetet, ezzel kiváltva a régi dianéző berendezések funkcióit. A nagyobb felbontás mellett szinte minden gyártó gépe tartalmazott zoom funkciót, az imént említett Kodak DC240 pl. háromszoros digitális zoommal lett felruházva. A kamerák legnagyobb problémája továbbra is az energia-felhasználás maradt, hiszen a színes LCD + optika + minden egyéb működtetése pillanatok alatt képes felemészteni az alkaline elemeket is – bár az Energizer nemrégen hozott ki speciális elemeket digitális fotózáshoz...

A Nikon bemutatta a CoolPix 700-at, ami 2,1 millió képpontos felbontásával magasan kiemelkedett az átlagos felhasználóknak szánt kamerák mezőnyéből. A Casio a Nokiával működött együtt, hogy létrehozzák a QV-7000SX kamerát, amely az IR-TranP szabvány szerinti infrás csatolóval rendelkezik, így képes adatot áttölteni a Nokia Communicator 9110-be, amelyből aztán azonnal tovább lehet küldeni a világ bármely pontjára egy e-mail mellékleteként... A Sharp újdonsága a Ce-









BIT-en az MPEG-4 nevet viselő kamera volt. Ez a kamera egy 36 Mbyte-os memóriakártyára egy órányi videót képes rögzíteni az új MPEG-4 szabvány felhasználásával. A videót a számítógépre PCMCIA porton keresztül lehet áttölteni, de készítettek adaptert azok számára is, akinek nincs PCMCIA portja. A videót a PC-n a Microsoft Media Player 6 segítségével lehet megnézni. A kamera mindössze 150 gramm (!) súlyú, az ára 1500 márka. A kiállításon a Sony bemutatta Mavica kamerájának új változatát. A változások: 1024x768 felbontás, 2-szeres sebességű floppy drive és digitális zoom. A kamera képe nagyon szép kontrasztos, és akár egy percnyi MPEG videó is felvehető vele hang nélkül.

A digitális kamerákhoz kapcsolódva érdemes egy kicsit elidőzni az idei színes nyomtató újdonságoknál: az Epson a Stylus Color 750 után kihozta a 900-as változatot is, az általa produkált kép minősége speciális papíron fantasztikus, laikus szemmel nem különböztethető meg egy fotótól. Ugyanez mondható el a Canon BJC 7500-ról is, amelyet a 750-es Epson nagy konkurensének tartanak. A Canon az olcsó kategóriában is hozott újításokat : a BJC-250 360 dpi-vel képes nyomtatni, és olcsósága ellenére háromszínnyomtató, azaz külön cián, magenta és sárga patronokat használ – az ára 200 márka alatt lesz! A kiállítás meglepetését ilyen téren a Lexmark szolgáltatta. A Photo Jetprinter 5770 nevű tintasugaras nyomtatójuk akár 1200x1200 képpont felbontásban is képes nyomtatni! Érdekessége, hogy a normál PC-s nyomtatás mellett stand alone módban is képes működni, ugyanis elhelyeztek rajta egy Smart Media és Compact Flash RAM olvasót. Amikor stand alone üzemmódban használja az ember, az előlapon levő gombokkal lehet a nyomtatással kapcsolatos paramétereket beállítani. Egy adag patronnal a Jetprinter ára 600 márka körül lesz...

CHARKIE

CD-tartalom

Az e havi demótermést csemegézve semmi meglepetés nem érhet minket. Továbbra is az akció, illetve a stratégiai játékok dominálnak, de érdekesség, hogy ebben a hónapban egyetlen olyan sportprogramot sem találtunk, amelyet közlésre érdemesnek találtunk. Az akciójátékok közül kiemelkedik a Kingpin – nemcsak óriási méretével, hanem grafikájával és hangulatával is. Nem kell szégyenkeznie a Requiemnek, a Mechwarrior 3-nak és a Wild Metal Countrynak sem. A Demonstart valószínűleg az egyszerűbb játékok rajongói fogják a szívükbe zárni, a Tank Racert pedig azok, akik valami különlegességre vágynak. A stratégiai játékok között ezúttal is találunk komolyabb (North vs. South) és mókásabb alkotásokat is. Utóbbira jó példa a DMA Designs új játékának a demója, a Tanktics. A Csillagok háborújának rajongói már minden bizonnyal nagyon várták, hogy kipróbálhassák az X-Wing Alliance demóját, a száguldás szerelmeseinek pedig itt van a Sportscar GT.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 található meg, Windows 95/98 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, amely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n levő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg 800x600 hicolor felbontásra állítsd, de ha a géped nem bírja, akkor a 640x480 (esetleg 256 színnel) is elég. Ha már van egy böngészőprogram installálva és az autorun funkciót is engedélyezted rendszeredben, a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

A legtöbb Windows 95/98-as programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. A 6.0 verzió megtalálható a CD-n a UTILITY\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre. A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál levő kis CD ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül válaszd ki az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot. Ha a játékdemó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip70.exe) illetve PKZip (pk260w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

TANKTICS

Gremlin Interactive/*Logikai*

A Tanktics első (és második) pillantásra igen idétlen játéknak tűnhet, de ha megtudjuk, hogy a játék alkotója az a DMA Design nevű fejlesztőcsapat, akinek a klasszikus Lemmingset is köszönhetjük, már nyilvánvaló, miért ilyen a program stílusa. Mint a játék neve is mutatja, a főszerepben tankok állnak, amelyeket különféle alkatrészekből rakhatunk össze. A játékos feladata egy minél nagyobb tanksereg összeállítása, hogy a Gonosz Fekete Tankok támadásait megállítsa.

Irányítás:

Kurzor nyilak – mágnes mozgatása
[Alt] – kiválasztás
Numerikus [0] – mágnes be/kikapcsolása
[Shift] – egyszerre több tank kijelölése
[Shift] + [1]-[6] – tankok csoportba szervezése
[1]-[6] – csoport kiválasztása
Space – minden kijelölés megszüntetése
[]] – következő csoport
[[] – előző csoport
[.] – következő tank
[,] – előző tank
[Ctrl] – támadás
[S] – tank megállítása



APACHE HAVOC

Empire Interactive/*Helikopter-szimulátor*

Végre kipróbálhatjuk, milyen érzés lehet a világ két legpusztítóbb helikopterét vezetni. Mind az amerikai Apache, mind az orosz Havoc fedőnevű helikoptereket tesztelhetjük a demóban.



BATTLEZONE: RED ODYSSEY

Activision/*3D akció/stratégia*

A tavalyi év egyik sikerprogramja volt az akció-, stratégia- és szimulátor-elemeket nagyszerűen ötvöző Battlezone. Ez a demó három játszható küldetést tartalmaz a játék hamarosan megjelenő hivatalos küldetéslemezéből, a Red Odysseyből, amelyben ismét összemérik erejüket az amerikai és a szovjet csapatok. A kiegészítő lemez 23 új küldetést és két új hadsereget tartalmaz.

BEATDOWN

Hot-B Productions/*Real-time stratégia*

Érdekes stratégiai játékkal örvendeztetett meg bennünket az eleddig ismeretlen cég, a Hot-B. A Beatdownban egy amerikai utcai banda vezetőjeként kell az uralmat megszereznünk a város felett. Természetesen a konkurens bűnbandák nem nézik ezt jó szemmel, így kénytelenek leszünk meggyőzni őket arról, hogy mi vagyunk az erősebbek. A demóban egy küldetést próbálhatunk ki, amelyben három bandataggal kell „igazságot” szolgáltatnunk.



JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Demonstar 3.0	Akcio\demon\demon.exe	Akció	486 16MB RAM	30 MB
Kingpin	Akcio\kingpin\kingpin_demo.exe	Akció	P166 32MB RAM	157 MB
Mechwarrior 3	Akcio\mech3\mw3demo.exe	Akció	P166 32MB RAM	90 MB
Requiem	Akcio\requiem\reqdemo.exe	Akció	P166 32MB RAM	60 MB
Tank Racer	Akcio\tankrac\tankracerdemo.exe	Akció	P133 32MB RAM	10 MB
Wild Metal Country	Akcio\wmc\setup.exe	Akció	P166 32MB RAM	25 MB
Championship Manager3	Egyeb\cm3\cm3demo.exe	Manager	P133 16MB RAM	24 MB
Beatdown	Strat\beatdown\betdowndemo.zip	Stratégia	P90 16 MB RAM	33 MB
Malkari	Strat\malkari\malkaripreview.exe	Stratégia	P133 16MB RAM	26 MB
North vs. South	Strat\north\nvsdemo.exe	Stratégia	P133 16MB RAM	65 MB
Battlezone: Red Odyssey	Strat\red\redodd.exe	Stratégia	P120 16MB RAM	27 MB
Tankties	Strat\tanktic\setup.exe	Stratégia	P133 16MB RAM	21 MB
Apache Havoc	Szimul\apache\apachehavoc.exe	Szimulátor	P200 32MB RAM	120 MB
Sportscar GT	Szimul\sportscar\scgtdemo.exe	Szimulátor	P166 32MB RAM	29 MB
X-Wing Alliance	Szimul\xwa\xwademo.exe	Szimulátor	P200 32MB RAM	50 MB

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Eidos Interactive/*Focimanager*

A manager-játékok szerencsére nem haltak ki, erre egy újabb bizonyíték az Eidos gondozásában megjelent Championship Manager 3. A demóban az angol liga egyik csapatának útját egyengethetjük kb. a bajnokság feléig. Érdekesség, hogy a demó és a teljes játék kimentett állása kompatíbilis egymással, így az elkezdett bajnokságot folytathatjuk a teljes programban.



DEMONSTAR 3.0

Mountain King Studios/*Akció*

Egy régi időket felelevenítő vertikálisan scrollozódó shoot'em up a Demonstar, amely azonban egyszerűsége ellenére hosszú ideig le tudja kötni az embert. A programban minden megtalálható, ami a stílus nagyjaira jellemző: sokféle ellenség, rengeteg fegyver és hangulatos zene. Utóbbit az a Bobby Prince nevű úriember alkotta, aki anno a Doom és a Duke Nukem 3D aláfestő zenéjét is szerezte!

MALKARI

Interactive Magic/*Stratégia*

Az Interactive Magic űrstratégiája, a Malkari erősen emlékeztet a stílus olyan nagyjaira, mint a Masters of Orion vagy az Imperium Galactica. A játékban célunk az, hogy az öt faj közül az általunk legszimpatikusabbnak tartott legyen a galaxis ura. Mindehhez rengeteg felfedezés és háborúzás szükségeltetik. A demóban három gyakorló-küldetést próbálhatunk ki.

KINGPIN

Interplay/*First person shooter*

A Kingpin egy olyan világban játszódik, ahol a fegyveres bandák jelentik a társadalom uralkodó rétegét. Célunk, hogy alulról indulva a mi bandánk legyen a legerősebb. A készítők mindent kihoztak a Quake II engine-ből, amit csak lehet. A demó több szempontból is egyedülálló: egyrészt terjedelme tömörítve is több, mint 100 Megabyte, másrészt a zenéjét az ismert együttes, a Cypress Hill készítette.

Irányítás:

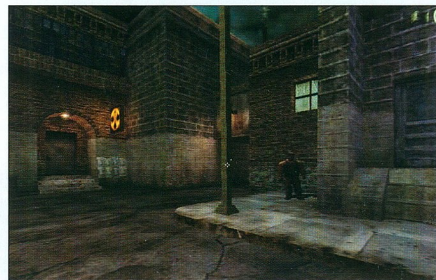
G – fegyver elrakása
F – tárgyhasználat, ládák eltolása
C + F – testek átkutatása
R – fegyver újratöltése
Bal Shift – lopakodás
1 – ólomcső vagy feszítővas
2 – pisztoly, illetve hangtompítós pisztoly
3 – shotgun
? – titkos fegyver

Kommunikáció:

Y – beszélgetés pozitív (barátságos) módon valakivel
X – beszélgetés negatív (ellenséges) módon valakivel

Parancsok kiadása:

Y – Kövess!
X – Maradj itt!
Q – Támadd meg a célpontot! (F billentyűvel lehet kijelölni)

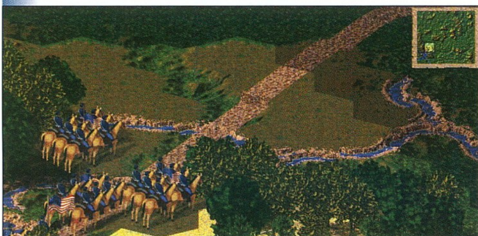


MECHWARRIOR 3
Hasbro Interactive/*Óriásrobotos akció*

Az óriásrobotos sikerjátéknak, a Mechwarrior 2-nek hamarosan megérkezik a folytatása. Hogy addig se kelljen nélkülöznünk, a játszható demó bepillantást enged abba, milyen is lesz a végleges játék. A Mechwarrior 3 a Belső Szféra és a Jaguár Klán végső összecsapását mutatja be, amelynek természetesen fontos főszereplői leszünk mi is. A demóban egyetlen küldetést próbálhatunk ki.

NORTH VS. SOUTH
Interactive Magic/*Körökre osztott stratégia*

Az amerikai polgárháborút már jó néhányszor feldolgozták számítógépen, volt közöttük mókás és komoly alkotás is. Az Interactive Magic új stratégiai játéka az utóbbiak közé tartozik. A demóban a bull runi csatát játszhatjuk le tetszőleges oldalon.



REQUIEM: AVENGING ANGEL
3DO/*First person shooter*

Malachi, a Bosszúálló Angyal leszállt a Földre, hogy megbüntesse azokat, akik az Úr ellen szegődtek. A klasszikus first person játékelemek mellett a Requiem rengeteg újítással is szolgál a stílus rajongóinak. A demóban három eltérő nehézségű pálya kipróbálására nyílik lehetőségünk.

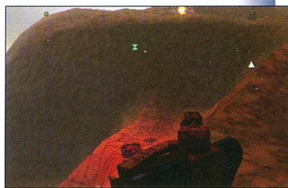


SPORTSCAR GT
Electronic Arts/*Sportautó-szimulátor*

Az Electronic Arts új játékban bivalyerős autók volánja mögött bizonyíthatjuk be, hogy képesek vagyunk akár több száz lóerőnek is parancsolni. Az autókat a végletekig lehet tuningolni és módosítani, hogy azután megküzdhessünk a számítógép irányította ellenfelekkel valódi versenypályákon. A demóban egy pálya választható.

WILD METAL COUNTRY
Gremlin Interactive/*3D stratégia*

Távoli jövőben játszódó stratégiai-akciójáték remek 3D grafikával. Célunk természetesen az összes ellenséges egység elpusztítása.



TANK RACER
Grolier Interactive/*Tankos akció*

Érdekes ötletet valósít meg a Tank Racer, hiszen – mint neve is mutatja – tankok versenyéről van szó. Ellenfeleinket megpróbálhatjuk megelőzni, de ha ez nem sikerült, akkor szét is lőhetjük őket. A pályákon elszórt tárgyakat felszedve speciális képességek birtokába is juthatunk. Egyszerű játékmenet, ám remek szórakozás! A teljes játékban tizenkét pályán mérhetjük össze tudásunkat a gép által irányított tankokkal.

Irányítás:
Kuzor nyilak – tank mozgatása
Space – tűz
Z – cső balra forgatása
X – cső jobbra forgatása
H – duda
V – hátranézet
A – kézifék
C – kameraváltás
Esc – menü előhívása



X-WING ALLIANCE
Activision/*Űrszimulátor*

A legújabb Csillagok háborúja-játék demójában egy olyan koréliai szállítóhajó pilótájaként kell felvennünk a harcot a birodalmiakkal, amely a híres Ezeréves Sólyomra hasonlít. A teljes játékban több, mint ötven küldetés vár ránk, a demóban egyetlen bevetést próbálhatunk ki.



Piknikezzen velünk!









JET

Szivargyújtóról működő elektromos hűtőláda

ISSN 1417-9600

